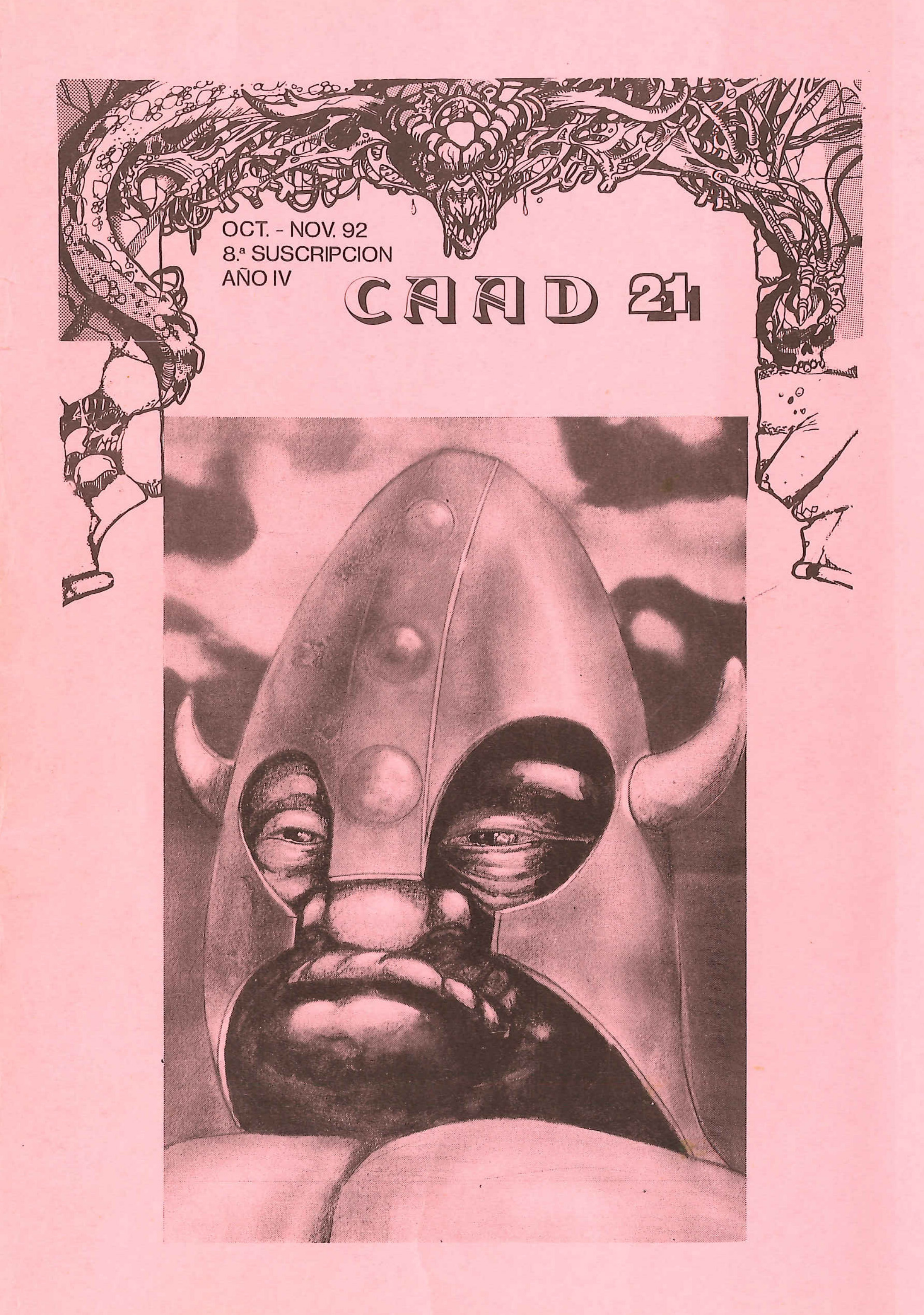

OCT. - NOV. 92
8.ª SUSCRIPCION
AÑO IV
CAAD 21

SUMARIO



DIRECTOR
Juan J. Muñoz Falcó
SUBDIRECTOR
Jorge Fuertes Alfranca
JEFE DE REDACCIÓN
Antonio Fernández Giménez
ILUSTRACIONES
Paco Zarco
REDACTORES
Javier San José - Melitón Rodríguez
JJ Game Master - JARA - IMD Comp.
COLABORADORES
Javier Camacho Guzmán - Jesús Pedrosa Vidal
Francesc Planas Mateu - Kiko - Toni Barroso Vila - Javier Moral Perea -
David Casas - Dark Master - DIRAC, S.A.
Luis Sánchez Palacios - Antonio Casares
LINEA DE AYUDA
Dardo de Lloret - Joaquín Cuenca Abela
Enrique García Elegido

*Club de Aventuras **AD** - Apartado de Correos 319 - 46080 VALENCIA*

EDITORIAL

¿Qué os dije? Aquí tenéis calentito el **CAAD 21**, primero de ésta suscripción, y al que espero que siga muy pronto el *22*. El retraso va a ser totalmente eliminado en ésta suscripción, pese a que Correos (que debió enterarse) nos haya felicitado el año con una subida de sus "**europeas**" tarifas (¿el latrocinio oficial no está penado?). Espero que sus servicios "**bananeros**" mejoren en igual medida.

Voy ahora a hacer incapié en algo que ya mencione hace algún tiempo. Aquellos de vosotros que tengáis un *PC*, podéis mandar las colaboraciones que redactéis en disco, con lo que ahorraréis tiempo al que esto os cuenta. Es preferible que uséis el *ASCII* (cualquier editor decente permite salvar en ése formato) aunque si no os es posible, aceptaré el formato que mandéis. Los usuarios de *Amiga* se pueden aplicar el cuento, ya que existen programas que formatean los discos para *PC* y convierten los textos a *ASCII* de maravilla. Y si hay alguno de *Mac*... bueno, puedo convertir los textos, así que también los puedes mandar.

Por cierto, el comic "**Refilón el Magnífico**", de nuestro genial ilustrador (hace más cosas y todo) *Paco Zarco* ha obtenido el ***Primer Premio*** en un concurso celebrado hace poco, lo cual es indicador de su calidad. Desde estas páginas (aunque te veo casi a diario, zagal) quiero agradecerle la deferencia que ha demostrado al permitirme reproducirlo en el **CAAD** (a ver si con la coba se decide a publicar otro...).

Bien, y como no os quiero robar más tiempo, os permito que paséis al interior (iluso de mi, sé que ésto lo leéis cuando estáis aburridos...) y disfrutéis de los contenidos de éste **MAS RAPIDO CAAD EN SU HISTORIA**. ¡Pasen y vean!

Juan J. Muñoz Falcó

SILDAVIA (8)

SEIS CHISTES RAPIDOS SOBRE JUEGOS POR CORREO

-Hola, quiero jugar a VIRUS; tengo un *AMSTRAD CPC*. Pues muy bien hombre; y yo tengo una *DERBI VARIANT*.

-Quiero jugar a eso; envíame el juego. ¡Oh, no! Con lo que me costó hacerlo.

-¿Se le pueden meter "*pokes*" al ordenador? ¡Hombre! Ya sé que sólo tengo un 286, pero tampoco es para tanto!

-"21-10=11 -12=-1 +23=22" Un comentario muy interesante... ¡Sí señor!

-"...en esta 2ª Partida de VIRUS van a ver sopapos para dar y vender." Por cortesía de Tele-Chorra.

-¿Por qué no VA2531 un VM con VS en 2431 y 2VS en 2532? Porque *3VA^2 + COS(VM/3) -PI()= SQR(ATN(2531*LN(2431))/2532)*

NOTICIAS

"SOPAPOS PARA DAR Y VENDER"

Cuando escribo esto (a principios de diciembre), la Partida nº 2 de **VIRUS** se encuentra en el turno 11 y todavía quedan en juego nada más y nada menos que 18 jugadores; el 75% tiene más de 25 células capturadas, y del primer al sexto clasificado sólo hay una diferencia de 10 células. De las 798 localidades que forman el mapa actualmente sólo quedan libres menos de 120, y al paso que va esto pronto no quedará ninguna.

Los jugadores de esta partida están tan ocupados y ensimismados en los numerosos combates que los envuelven (he visto *Hojas de Resultados* con más de una docena de combates en un sólo turno), que no me dicen ni jota sobre sus experiencias en el juego. Verdaderamente no tengo ni idea de lo que está ocurriendo, y como estoy seguro de que están sucediendo cosas interesantes, voy a decirles a todos que empiecen a decirme cosas o me veré obligado a inyectar una vacuna en el tejido... Los resultados en el próximo **CAAD**.

NUEVA VERSION DE VIRUS

Tanta caña está dando la gente de la Partida nº 2 de **VIRUS** que de nuevo han desbordado todas las previsiones de actividad del programa de control de dicho juego. Me he visto obligado a multiplicar por dos la capacidad de proceso de los "*Eventos entre turnos*" y a aumentar la previsión de saltos de página de 4 a 6, ante la posibilidad de bloqueos de programa. Las modificaciones ya han sido introducidas en la nueva versión 2.11 (implantada sobre la marcha en la Partida nº 2). ¡¡Venga, ya podeis daros de tortas todo lo que querais!! (de momento...).

LISTAS DE ESPERA

Quedan muy pocas plazas para cubrir por completo la Partida nº 3 de **VIRUS**; aunque es muy posible que cuando esto se publique ya estén todos en sus puestos y empezando a recibir los *Paquetes de Inicio* para iniciar el juego. Si esto fuera así, ya se encontraría abierta la Lista de Espera para la Partida nº 4 de este juego que ya ha iniciado su segundo año de existencia.

En cuanto a **Libertad o Muerte**, todavía no hay una Lista de Espera propiamente dicha, sino una lista de reservas de plaza para probar el juego. El personal que se encuentre en esta lista recibirá una carta informativa sobre cómo se desarrollarán las pruebas del nuevo juego; y posteriormente pasarán a la definitiva Lista de Espera de la Partida nº 0.

Tanto si deseas inscribirte en el ya famoso **VIRUS** o en el novedoso y prometedor **LIBERTAD o MUERTE** (o en ambos!), lo único que debes de hacer es escribirnos una carta indicando tus datos personales y número de socio del **CAAD**. Si no estás preparado para pasar a la trepidante acción dentro de un nuevo mundo poblado por las mentes más retorcidas y los seres más oscuros, no escribas a:

SILDAVIA. José J. Chambó
c/Nou del Convent 43, 5
46680 ALGEMESI (Valencia).

ENTREVISTA

JUAN JOSE LOPEZ FONTANET ***(COSTIPAT)***
GANADOR DE LA PARTIDA Nº 1 DE ***VIRUS***



Según tengo entendido el virus ***COSTIPAT*** *formaba parte de una Alianza entre varios jugadores de la Partida nº 1 (en el anterior número del* ***CAAD*** *tuve la oportunidad de publicar un informe interno de ésta, que llegó a mis manos por "casualidades de la vida"). ¿Cómo te enteraste de la existencia de la Alianza y cómo entraste a formar parte de ella?*

En realidad, la idea surgió, creo recordar de la cabeza de **TREPONEMA**, que mandó sendas cartas a cada uno de los que él pensaba que podría interesarnos componerla. Si no fue él espero que me perdone el que fuera, ya que esa primera carta la extravié, aunque me jugaría el cuello de la camisa a que sí fue él.

¿Podrías explicarnos brevemente cómo funcionaba la Alianza y cuál era tu parte en el trato dentro de ella?

¡Pues funcionaba como todas! ¡Con calderas de vapor! Bueno, en serio, llegamos a la conclusión unánime de que al estar participando en un juego por correo, las comunicaciones debían ser también por correo, aunque teníamos nuestros números de teléfono y horarios de llamada para casos de urgencia. En cuanto a las partes del trato, creo que se pueden resumir en la famosa frase de *Alejandro Dumas* "*TODOS PARA UNO Y UNO PARA TODOS*".

¿Recuerdas alguna anécdota interesante durante el juego dentro del marco de la Alianza?

La primera es que aún estando aliados, hubo algunos ataques entre nosotros, o mejor dicho, entre ellos, debidos quizás a que era el comienzo y había una falta de comunicación; después se solucionó todo. La segunda es que en una ocasión me llegó una nota, no sé si por error o por si el autor quería enseñármelo (ya que iba destinada a otro virus cuyo nombre estaba bien claro), y... ¡Guau, que fuerte!: "¿Conoces la historia del Angel Caído?. Si no la conoces no te preocupes, porque tú vas a protagonizarla. Estás muerto capullo." No sé si ésto nació de alguien de la alianza, ya que la nota iba sola y sin explicaciones. Es una incógnita que me gustaría conocer.

*Como todos nuestros lectores sabrán (y si no ¡deberían saberlo!) en **VIRUS** sólo puede haber un ganador... ¿Cómo puede existir una alianza en la parte final del juego? ¿Elegisteis el vencedor, terminasteis todos pegandose tortas o empezasteis todos a operar con ases en la manga...?*

En los últimos turnos del juego, la Alianza se convirtió para mí en algo secundario, simplemente porque me dí cuenta de que podía ganar. Pensaba que terminaríamos a tortazo limpio, tal y como advertí a los demás al principio, pero esto no ocurrió y gané debido a que me mantenía sin atacar a **JERUSALEM**, al que todos le asestaban mamporros por ir el primero. Yo me ocupé de capturar más células porque "*no tenía bastante Plasma ni ARN para saltar sobre él y producirle un daño considerable*". Sólo le hubiera hecho cosquillas.

*A primera vista, y sobre todo para los que nunca han jugado a **VIRUS**, éste juego puede parecer algo complicado. ¿Es realmente complicado jugar en **VIRUS**?*

Me alegra que me hagas esta pregunta. A primera vista puede parecerlo, como me ocurrió a mí, pero cuando has jugado ya un par de turnos, te das cuenta que es muy sencillo. Quizá lo único complicado sea eso: VS, VM, VA, ARN, PLASMA, MUTACION, pero únicamente como palabras, ya que si se llamaran VINO, AZUCAR, BOTIJO, GIGIOLINA, etc. no parecería complicado, siendo el mismo juego. No hay que asustarse, es muy sencillo.

*Al resultar vencedor en una partida de **VIRUS** has conseguido poder estar ahora jugando en la Partida nº 2 totalmente grátis. Hay quien cree que los jugadores*

experimentados tienen ventaja sobre el resto y es muy fácil que vuelvan a ganar. ¿Es esto cierto? ¿Estás entre los primeros de la Partida nº 2 en estos momentos?

No. No. ¡NO!. Me he dado cuenta de que aunque pueda parecer un juego monótono, de esos que cuando juegas una partida ya las has jugado todas, no lo es en absoluto, ya que no juegas contra algo que responda siempre igual, sino contra 25 jugadores que cada uno actúa de una forma distinta. Es un juego en el que participan 26 mentes más o menos retorcidas, pero que actúan cada una a su estilo, y no todas las partidas se juegan contra los mismos. La prueba está en que en la Partida nº 1 yo estaba siempre entre los primeros y ahora en la nº 2 no estoy ni entre LOS 10 MAS PODEROSOS (snif). Pero... ¡LA VENGANZA SERA TERRIBLE!

Danos tu opinión sobre los contactos entre los jugadores dentro de un JPC.

Es una forma de conocer de conocer gente, crear amistades o enemistades. Puedes aprender también nuevas tácticas de juego que pueden servirte más adelante, hasta incluso te podrías llegar a aprovechar de ellos y hacer que trabajen para tí sin que se den cuenta.

¿Quieres añadir algún comentario más?

Dar las gracias a **ANTHRAX HUMANOIDE 3P**, **TREPONEMA PNEUMONIAE**, **PIRTAMAX** y **ATACANTUM CARNIVORUS**, que son los que formaban conmigo la alianza, por ayudarme, voluntaria o involuntariamente, a alcanzar el éxito y la fama en la Partida nº 1. También quiero desde aquí, a todos los demás jugadores de **VIRUS**, que si quieren un autógrafo mío, sólo tienen que pedírmelo. ¡Ah! quiero felicitar a **JERUSALEM R-II** por terminar en segunda posición y especialmente a mi compañero de fatigas **JESBAR240** por su tercera plaza. Y a mis cuatro aliados: *MAY THE FORCE BE WITH YOU*! en próximas partidas. Y si me lo permites saludaré a mi novia, a mi madre, a mi padre, abuela, hermanos, sobrinos, cuñados, tíos, vecina, amigos, enemigos, desconocidos, al alcalde, al conductor del tren, al pinchadiscos, a Juan Guerra, a Clinton, a mi coche, a...

Y se quedó hablando solo...

COMO SE HIZO LIBERTAD O MUERTE (2ª Parte)

En el anterior **CAAD** se presentó la última novedad de *SILDAVIA*: **LIBERTAD o MUERTE**; relaté la historia introductoria al juego, expuse sus características, expliqué el objetivo del juego y ofrecí una pequeña introducción al mismo. A partir de este número voy a repasar detenidamente todos los detalles de este nuevo JPC.

En algunos casos voy a comparar esta nueva versión con la que ya se editó en 1990; para referirme a esta última utilizaré la abreviatura "**LoM-90**", para la nueva versión seguiré usando la ya conocida "**LoM**".

EL MAPA.

El asteroide Atropos (sobre el que se desarrolla el juego en su totalidad) tiene su superficie repleta de agujeros provocados por impactos meteóricos, 400 es el número total de cráteres. El origen de ellos se remonta a miles de años, cuando el asteroide cruzó la órbita de un enjambre de meteoritos de muy pequeño tamaño; la pequeñez de los meteoritos caídos y la composición blanda (por aquella época) del asteroide, fue la causa de las dos características tan atípicas de los cráteres: reducido diámetro pero gran profundidad (en relación con el diámetro).

Los guerreros destinados en Atropos van a realizar la mayoría de sus acciones escondidos dentro de los cráteres, ya que éstos ofrecen protección (permanecer sobre la superficie demasiado tiempo supone ser un blanco perfecto).

El mapa del asteroide consiste en un cuadro de 20 x 20 casillas con la dirección Norte hacia la parte superior. Cada casilla representa un cráter, y cada uno de ellos tiene un número de referencia (del 1 al 400).

Dada la forma esférica del asteroide hay que tener en cuenta que estando en la fila superior y desplazándose hacia el Norte, pasamos a la fila inferior del mapa (y al revés si estando en la inferior nos desplazamos al Sur), lo mismo ocurre en la dirección Este-Oeste.

Las características del mapa en **LoM** son exáctamente las mismas que en **LoM-90**; la única diferencia reside en que en **LoM-90** cada cráter tenía un cierto tamaño. Habiendo decidido que este valor no influya en ningún tipo de acción ni sus consecuencias, se ha eliminado este dato que realmente no habría servido para nada.

(Próximamente: El Estado del Guerrero.)

VISIONES PELIGROSAS

La boca del negro barril despedía las llamas del aceite sintético que contenía en su interior. Terminaba de salir de la mina, y mientras intentaba recuperar la temperatura normal de mis manos, observé a varios compañeros reunidos entorno a la gran terminal que entre numerosas interferencias dejaba ver un rostro femenino. Era Sada, la renegada, la maldita amiga de los veganos que vino de Centaurus para vendernos a todos. El sonido de la emisión, a pesar de las interferencias, llegaba con bastante claridad a mis oídos:

*"... más de veinte compañeros vuestros ya se han inscrito para combatir en Atropos; todavía quedan muchas plazas para aquellos quieran luchar por la libertad. Cualquiera de vosotros puede estar dentro de varios días camino de su casa. Sólo habrá un superviviente. Sólo hay dos opciones: **LIBERTAD o MUERTE**."*

La terminal enmudeció, y entre interferencias la imagen se desvaneció; pero a pesar de ello, la pantalla seguía iluminada por una ténue luz, una grisácea luz que nos envolvía a todos. Alcé la mirada al cielo, la oscuridad empezaba a reinar, y allí, en el negro fondo tachonado de estrellas, brillaba con fuerza Atropos.

EL CONSULTORIO DEL DR. MASTER

KIKO (?) (2ª Parte)

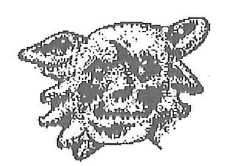
2.- Sobre los juegos por correo... ...cómo se desarrollan los combates o se entablan amistades (¿es porque tú dices que te vas a cargar al que pilles por delante o se te detallan los encuentros?); es decir, las órdenes son de tipo general o más bien concretas.

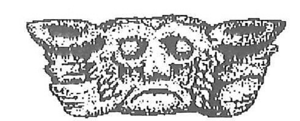
En un **JPC** las órdenes son bien concretas (eso de las órdenes generales sólo se usan en engendros extraños que ni son **JPC**'s ni nada): tú dices que quieres coger ésto, o usar aquello, o hacer tal cosa. Los combates pueden suceder por dos motivos: o tú has indicado que quieres atacar a un tío que tienes localizado, o te has metido en un combate porque alguien (o algo) que te tenía controlado te ataca. El asunto de las amistades suele ser distinto y varía según el juego; en algunos aparecen listas completas de los jugadores con sus direcciones, en otros vas recibiendo sus direcciones a medida que te cruzas con ellos en el juego, otros usan modalidades estilo "*panel de anuncios*", etc.

CLASIFICACIONES

PARTIDA Nº 2 VIRUS (27/ENERO/93) Turno 15

1.- X	Angel Fdez García	70 células
2.- Estrella Rota L4875	Fco.José Palomares	67 células
3.- Infections	José Luis Sánchez Muñoz	59 células
4.- Glosopeda	Carlos Ferrero Martín	58 células
5.- Herpes Zooster MKZ	Juan J. Muñoz Falcó	55 células
6.- Guybrush D	Victor Martín Cacho	52 células
7.- Jaiococos	Miguel Hernández Gracia	51 células
8.- Yuyu	Fco. Javier Cana Barrionuevo	46 células
9.- JP.CR-2(MHC)	José Mª Pérez Aguilar	45 células
10.- Sanders Harmuth	Xavier Ruiz Ribes	40 células





OPINION

LA CIENCIA NO DECIDE

Escribo este pequeño artículo como réplica al publicado por *Javier Pérez* en el **CAAD 19**. En dicho artículo, su autor hablaba sobre la cuestión de las aventuras conversacionales y las gráficas, tema por todos conocido y que más de una disputa ha causado ya. Pues bien, el tal *Javier* sacaba de conclusión final que las aventuras gráficas acabarían por derrocar a las puras aventuras de texto, alegando que el futuro estaba en la expansión multimedia y en la riqueza gráfica. No he dicho que esté equivocado, él ha dado su opinión y yo voy a dar la mía. A mi parecer no tiene que haber ninguna lucha entre los dos géneros, ambos pueden coexistir sin ningún problema, lo que sí pasa, y sobre todo últimamente, es que las aventuras gráficas han avanzado a pasos agigantados, yéndose directa y exclusivamente a los 16 bits, aprovechando todo tipo de extras como tarjetas de sonido, gráficos, etc. mientras que las conversacionales se han estancado y apenas hay empresas que hagan este tipo de programas para 16 bits, quedándose en los 8, con la consiguiente diferencia de calidad y espectacularidad. Si se ampliase el mercado hacia dichos ordenadores, por supuesto con unos programas con calidad textual, gráfica y sonora a la vez, creo que nadie abriría la boca para decir que "*el dios-texto sucumbió*".

Jesús Pedrosa Vidal

RESPUESTA PARA 211

En primer lugar quiero decir que no estoy en contra de ninguno de los tipos de aventura, simplemente pienso que son dos cosas que no se pueden comparar. Casi estoy seguro que la mayoría de los aventureros existentes en la actualidad se metieron en éste mundo gracias a las aventuras clásicas, y no creo que muchos las abandonen por las gráficas; simplemente, como es mi caso, alternarán entre ellas.

Lo que a mi juicio está pasando es que las personas que nunca han tenido un contacto con las clásicas y se ponen delante de una gráfica, rara vez querrán jugar una aventura en la que haya que usar los dedos para escribir texto y preferirán leer menos y usar el ratón.

No sé si habrás jugado alguna gráfica, pero dices algo que no acabo de entender, "*alguien podrá decir que un bonito dibujo y unos cuantos sprites ambientan muchísimo más que una descripción y un buen montón de respuestas para el comando EXAMINAR. Yo creo que eso es comparar una película con un libro*". Pues bien, para empezar, el simple hecho de comparar una aventura gráfica con una conversacional es como comparar una película y un libro, o mejor, como bien dice el director del **CAAD**, es como comparar un tebeo con un libro. Por otra parte, en las gráficas hay "*un buen montón de respuestas para el comando examinar*", por lo que no entiendo tu argumento. Por ahora nada más, excepto saludar a todos los que hayan tenido la paciencia de leer hasta aquí.

Javier Camacho Guzmán

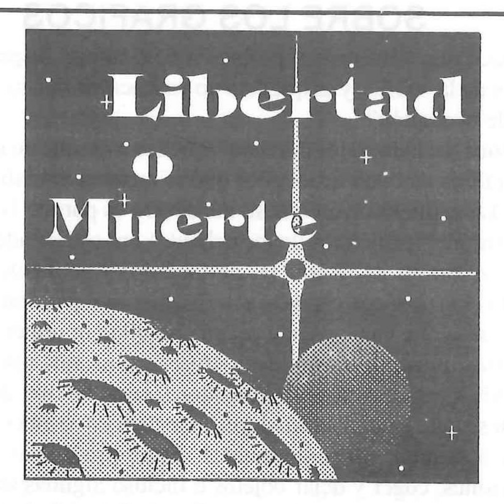
SOBRE LOS GRAFICOS

Bien, parece que volvemos al problema de siempre: disputas entre puristas, no puristas, amantes de la VGA... y es que ésto no va a acabar nunca. ¿No os dáis cuenta de que es una simple evolución?.

Pongámonos del lado de los puristas: aquellos a los que no les gusta otra cosa más que una pantalla llena de buen texto. ¿Por qué se crearon inicialmente estos juegos sin un solo gráfico? La primera razón que se me ocurre es porque la memoria de aquellos primitivos ordenadores (principios de los ochenta) era escasa además de cara. ¿Habéis jugado alguna vez con un *ZX81* con 1K de memoria (ampliable a 16K, para los más adinerados)? Está claro que con estas características, cualquier programa que no fuese ir esquivando asteriscos que van cayendo por la pantalla era impensable. Entonces nació el *Spectrum* (y otros ordenadores similares), que con sus 16K inicialmente, y luego con las grandiosas 48K, permitió a los programadores crear un tipo de juegos '*inteligentes*' en los que no hiciese falta tener habilidad con las teclas (salvo saber donde está cada letra). Aparecieron las aventuras conversacionales. Estos programas nos permitían ir por distintas habitaciones, coger y dejar objetos e incluso algunas interacciones con otros personajes, siendo cada vez más reales. Pero ésto no llamó la atención del gran público (al menos en su mayoría), por lo que se empleó gran parte de la memoria en desarrollar gráficos. Se ganó en vistosidad, pero se perdió volumen de juego (menos habitaciones, menos *PSI*, peores descripciones e incluso peor ambiente, debido a los gráficos de tan poca calidad). Aún así, hubieron algunas excepciones, todo hay que decirlo. Hasta aquí casi todos de acuerdo ¿no?.

Con el paso de los años aparecieron nuevos ordenadores y con ellos tecnologías más avanzadas. Las aventuras conversacionales no se han condicionado a tales avances y creo que ésta es la causa de su progresiva muerte. Y aquí no me vale lo que dijo nuestro director en el **CAAD 19** de que los juegos se han de versionar para 8 ordenadores diferentes. Lo siento por los que aún no tienen otra cosa que un *Spectrum*, pero hoy en día por menos de cien mil pesetas se puede tener un *PC* con disco duro y tarjeta VGA, y no es caro (cuando yo me compré mi *Spectrum* en el 83 me costó ***45.000*** ptas de las de antes). Ya no hay mercado para el *Spectrum*, y menos cuando se ha dejado de fabricar. Hoy en día lo que vende es el *PC* (AT, 386, 486...), el *Amiga* y el *Atari ST*, y todos ellos son 'potentísimos'. Si una compañía de nivel nacional no se sabe adaptar a los nuevos tiempos... (otra cosa somos nosotros, los pequeños programadores a nivel casero: cada uno programa lo que le da la gana o buenamente puede).

En el momento actual las aventuras conversacionales prácticamente han desaparecido. Se han visto sustituidas por los juegos de rol, aventuras gráficas y otros parecidos. Pero ¿no creéis que éstos son los sucesores de los conversacionales? En su base son lo mismo: el protagonista eres tú (o varios personajes controlados por ti) y una aventura por resolver. Se han sustituido las 48K de texto por varios miles de K's de estupendos gráficos. No se ha perdido dificultad ni adicción. Simplemente se han aprovechado las mejores características de los nuevos ordenadores. Lo único que se puede echar en falta es el poder tener una conversación con otros personajes sin tener los límites de juegos como *Indiana Jones*, *Monkey Island*, ... Ahí es donde me acuerdo de un buen conversacional.



Enfúndate el traje de combate más avanzado de la Federación Estelar, conecta el generador, comprueba todos los Sistemas de supervivencia, acciona el identificador visual frente a tus ojos y prepara tu Lanzacohetes con un misil.

Mientras recorres un oscuro túnel bajo la superficie del asteroide, tu Satélite Espía te envía un mensaje de alguien conocido:

"S.O.S. Estoy en el sector 218; espiando a Thargon un impacto láser ha averiado mi Sistema Auxiliar de Propulsión, necesito ayuda!".

Tu amigo está en peligro, mediante un potente impulso te elevas sobre el asteroide y desciendes en el interior de un cráter. Cuando te preparas para atacar, unos tentáculos emergen del suelo y se aferran a tus pies, oyes como algo se aproxima por tu espalda y te preguntas: ¿Quién me mandaría meterme en esto?

Si amas la Libertad y por ella te atreves a tentar a la Muerte; o simplemente te gustan el riesgo y las emociones fuertes, envía una carta indicando tus datos personales a:



¿Acaso no se pueden adaptar las aventuras conversacionales a estos tiempos?: La aventura conversacional actual debería ser como éstos juegos, sólo que añadiendo la capacidad innata de los humanos para comunicarse con los demás. Con la cantidad de memoria disponible todo puede ser fabuloso: personajes 'inteligentes', con un vocabulario digno de la Real Academia, capaces de entenderlo casi todo; gráficos de calidad (y no estáticos); efectos sonoros sorprendentes: voces, ruidos, música, ...(¿quién quiere leer cuando puede escuchar?); darle utilidad al ratón: resulta tedioso tener que decir '*coge el martillo*' cuando lo podemos hacer simplemente pinchando con el ratón.

¿Por dónde íbamos? ¡Ah!, sí. Ahora toca el futuro: *Multimedia y Realidad Virtual*. Con *Multimedia* se pueden hacer programas de muchas Gigas (millones de Kbytes), incluso le podríamos hablar al ordenador y que éste nos entendiera. Y la *Realidad Virtual*, ¿no te gustaría ser tú mismo el que se metiese y jugase la aventura, interactuando con los objetos?.

Si ahora ya no tiene sentido defender una pantalla llena de texto, ¿qué sentido tendrá entonces?. Que todo ésto llegue a nuestras casas es cuestión de tiempo, y a mi no me importa esperar.

Kiko

FUNDACION E IMPERIO

Ultimamente se está hablando mucho del gran escritor de ciencia ficción *Isaac Asimov*, pero pocos se han dado cuenta de que una de sus más famosas obras coincide con lo que está pasando ahora en el mundo de la aventura, **la Fundación**.

Tomando el papel del Imperio Galáctico tenemos a la aventura conversacional, que dominaba la totalidad de la Galaxia, todos los planetas estaban aliados a su política y gobernaba sin competencia, pero sus avances tecnológicos no avanzaban, dejando una ciencia muy limitada y de pocos recursos. Y se creó la Fundación, la aventura gráfica, con una ciencia innovadora que asombró al resto de planetas, creando su envidia. Poco a poco, los sistemas planetarios se aliaron con la Fundación, pagando grandes impuestos, pero recibiendo a cambio grandes comodidades y ventajas, mientras el Imperio se derrumba y ya sólo existe en algunos mundos bárbaros, mientras la Fundación brilla en una gloriosa era, acabando de arrebatar algunos mundos al Imperio, que al principio se negaban a dejar su antigua política por lealtad.

Esto es lo está pasando, y a mi juicio sólo podemos salvar al imperio si aparece algún buen parser para *PC* que admita las nuevas tecnologías, y tal vez dejemos de ser "*pocos mundos bárbaros*" que de buen seguro acabarán de desaparecer cuando se forme la **Segunda Fundación**.

Toni Barroso Vila

¡BASTA YA! ¡YA VALE!

Mirad que me he reprimido, he intentado no hacer caso, pero llega un momento en que a cualquier aventurero que ya lleva sus años dando la coña en este loco mundo, y que ha pasado sus horas intentando convencer al *PSI* de turno o intentando hacer buen

uso de un objeto que más tarde se enteraría que era un *"red herring"*, se le repatean las neuronas y se le infla algo de oír a profetas. Antes de seguir y de deciros de qué estoy hablando (habréis pensado que estoy loco) voy a hablar un poco de mi (por aquellos que piensan... ¿y éste quien es?).

Poseo un *Spectrum* 48K de los de antes, de los de teclado de goma, desde el 82. También tengo un *PC*, pero no viene a cuento ahora. Entré en esta gran hermandad con aquel ya pieza de museo y querido **"El Quijote"**, por el 87 (creo, ya no me acuerdo). Desde entonces me he ido moviendo y destripando toda aventura que se ponía a tiro. Y sólo yo sé lo bien que me lo he pasado.

Gracias a aquella sección en **MH** dirijida por *Andrés* (todos sabemos a qué *Andrés* me refiero) me enteré de la existencia de mucha más gente con el mismo mal. Y no sabía bien qué cantidad, hasta que gracias a aquella información que se vendía junto con **"La Aventura Espacial"** me enteré y me hice socio del **CAAD** (¡horror!). Y aquí se acaba el rollazo de mi vida y empieza la razón de mi opinión.

Desde hace ya algunos **CAAD** he estado leyendo cosas como *"muerte del Spectrum"*, *"muera texto, larga vida al gráfico"*, *"para qué molestarse en escribir si con un ratón va como una moto"*, etc. Cierto es que no figura así, lo he distorsionado para no herir la sensibilidad de nadie. Así pues, vamos por partes.

SPECTRUM: Si, está bien, lo han dejado de fabricar, ¿y que? ¿Acaso todos los miles de *Spectrum* que se compraron la han palmado de un ataque al procesador por *"busesclerosis"* al oir la triste noticia? ¡Ostras! Que todavía funcionan. Yo mismo he estado trabajando éste verano con el mio, dándole al **PAW** (lo he tenido que dejar por razones de tiempo) pero en cuando pueda, lo torturo de nuevo (no cabe otra definicion tras diez años de servicio)

Además, conozco a una buena cantidad de gente que tiene *Spectrum* y que siguen tan tranquilos, sin importarles que se deje de fabricar. Sinceramente, creo que si el *Spectrum* muere... será por nuestra culpa, morirá en nuestras manos. También, ahora el espíritu sigue vivo en nuestro *PC* gracias al autor del **Emulador**, *Pedro Gimeno*. Desde aquí, muchas gracias. Y con ésto acabo este tema.

AVENTURAS GRAFICAS: Antes de nada, me declaro *"purista"*, pero... ¡ojo! yo haría mis aventuras sin gráficos (principal razón es la consagrada memoria) pero no digo que se deje a profesionales sin trabajo, cada uno que haga lo que quiera con su aventura.

Ahora, personalmente pienso que los que defienden las *AG* por no tener que escribir, ser más bonitas, más jugables, menos pesadas, recontracte, no son realmente aventureros (en el sentido de siempre) y si lo son... que me perdonen, tienen el sentido un poco atrofiado (perdonad si soy duro, pero están dejando por los suelos a las conversacionales).

Un aventurero tiene que aventurarse, es decir, investigar, tiene que examinar, intentar, hablar, etc, y todo ello sacándolo de un interesante texto introductor. Yo lo veo así, cuando entras en una localidad o estás ante un problema... es como si estuvieras ciego, y poco a poco, investigando te vas dando cuenta de lo que tienes a tu alrededor, y puedes estar en medio de una trampa o tenerlo delante de tus narices y no ver la solución.

Y todo ello no lo ves hasta que no destripas todo lo que ves... no sé, quizá este

enfermo, pero a mi eso me encanta, y si además tiene una ambientación de narices, con sugerentes descripciones y *PSI* bien diseñados, ya me vuelvo loco.

En las *AG*, cuando entras en un sitio, ¡lo ves todo! No tienes que examinar para ver por donde te mueves, y si no tienes un buen ojo, se te pueden escapar cosas en la pantalla. No se basa en la inteligencia y el ingenio, sino en la vista de cada uno. Además está todo redefinido, las órdenes, diálogos, no te da libertad. Aunque no sirva de nada algo como... "*Decir Pepe 'vete a freir monas con tu hermana'*" o "*Patear gradullón hasta sacar hígado*", siempre es reconfortante el poder teclearlo y pensar "*no puedo, pero ahí queda eso*". No, en serio, no te deja libertad, con el consiguiente ahorro de materia gris, y sinceramente, a eso no le veo el gustillo, se le quita toda la gracia.

De todas maneras, yo también tengo *AGs* y son muy "*potitas*", pero cuando busco pasármelo bien, sé dónde tengo que acudir. Por eso, pase lo que pase, aquí hay un tipo que segirá jugando a aventuras conversacionales o con gráficos, y programándolas, pero ante todo con ***TEXTO***.

Los que no estén de acuerdo conmigo que escriban, los que lo estén pero no escriban será por gandulería, les comprendo, esta es la primera vez que escribo, y los que no lo estén... ¡que se vicien con una *gameboy*!

Y con esto creo que queda clara mi postura sobre el tema. ¡Ah! aunque no venga a cuento: *ALERTA - ALERTA - invasión progresiva de maquinitas masacratodo ruidosas a todos los niveles, peligro de una generación con cara de explosión de marciano.*

¡Vale, vale! ya me voy, pero antes como supongo que leeréis esto después de año nuevo, a todos **FELIZ NAVIDAD** y **PROSPERO AÑO NUEVO** (con retraso).

Un saludo a todos y hasta la próxima batalla.

Javier Moral Perea

P.D. Creo que está de moda ponerse un apodo, a no ser que la gente se avergüence de lo que escribe. Prefiero pensar lo primero, así que ahí va el mío: THE UNDISCIPLINED INCREDIBLE FANTASTIC UNTOUCHED MAGIC MAD FURIOUS WARRIOR OF THE BIG CORPS AND INDESTRUCTIBLE BAD GROUP OF THE ADVENTURER'S OLD AND ENORMOUS BROWN WILLOW CALLED BETUNBIA. *Aunque si os parece un poco "sutil", ahí va otro más descriptivo:* **THE NICKNAME**.

DOMINIO PUBLICO Y OFERTAS

Nace una nueva sección, en la cual se ofrece a los socios programas grátuitos que les puedan ser de utilidad, así como otros exclusivos para los socios. Empezamos la oferta nada menos que con DOS parsers para *PC* y una aventura con gráficos vectoriales. Espero que todo os guste.

Para pedir alguno de los programas (¡o todos!) debéis mandar un disco formateado con vuestos datos escritos en la etiqueta para cada programa, así como ***100 pesetas*** en sellos. Se os enviará rápidamente.

Vamos ahora con la lista de los programas:

- ***SINTAC T2***: Parser para *PC*. Similar al **PAW**. Nueva versión.
- ***CAECHO? 1.2***: Parser para *PC*. Programación estructurada. Versión completa.
- ***MASACRE EN EL HOTEL***: Programa con sistema "*freescape*". Ganador del concurso 3D Construction Kit de Micromanía.

NUMEROS ATRASADOS

En este apartado os explico el modo de solicitar números atrasados del **CAAD**, incluyendo una jugosa oferta para los nuevos suscriptores. Os recuerdo que los fanzines no pueden pedirse por separado, tan sólo suscripciones completas. Las antiguas suscripciones tenían tres números, y las actuales cuatro. Al final del artículo tenéis una relación completa de los números aparecidos, la suscripción a que pertenecen y su importe.

Si deseas alguna de las suscripciones, o todas, debes seguir el mismo proceso que para suscribirte de nuevo, es decir, mandarnos un giro postal o un talón al portador en una carta por el valor de la o las suscripciones que desees. Si quieres tener la colección completa del **CAAD** no debes dejar pasar esta oportunidad.

Para que conozcáis mejor los contenidos de cada uno de los fanzines, a continuación os hago un resumen del sumario de cada uno de ellos:

CAAD 0

- Presentación. - Comentario de Abracadabra, Post Mortem y La Corona. - Solución completa a Knight Tyme. - Comentario de Knight Orc, Lurking Horror y Mindfighter. - Noticias, preguntas y respuestas.

CAAD 1

- Instrucciones y primer capítulo del libro-juego. - Informe monográfico sobre la compañía Sierra On-Line. - Primera parte de la solución serializada de Rebel Planet. - Solución a la primera parte de Abracadabra. - Preguntas y respuestas, noticias y anuncios.

CAAD 2

- Segundo capítulo del libro-juego. - Inicio de la sección de Opinión. - Segunda parte de la solución serializada de Rebel Planet. - Comentario de Zipi y Zape. - Solución a la segunda parte de Abracadabra. - Preguntas y respuestas, noticias y anuncios.

CAAD 3

- Tercer capítulo del libro-juego. - Inicio de la sección dedicada al Rol. - Opiniones vertidas por los socios. - Tercera parte de la solución serializada de Rebel Planet. - Solución completa a Spellbound. - Informe de estado del Juego por Correo "Libertad o Muerte". - Preguntas y respuestas, noticias y anuncios.

CAAD 4

- Cuarto capítulo del libro-juego. - Sección dedicada al Rol "El Mundo del Rol". - Sección de dudas acerca del Rol "Roleando". - Cuarta y última parte de la solución a Rebel Planet. - Oferta de conseguir aventuras exclusivas para los miembros del Club. - Informe de estado del Juego por Correo "Libertad o Muerte". - Opiniones vertidas por los socios. - Preguntas y respuestas, noticias y anuncios.

CAAD 5

- Quinto capítulo del libro-juego. - Sección dedicada al Rol "El Mundo del Rol". - Inicio de la sección dedicada al manejo del PAW. - Inicio de la sección de dudas sobre el manejo del PAW. - Oferta de nuevas aventuras para los socios. - Opiniones vertidas por los socios. - Informe de estado del Juego por Correo "Libertad o Muerte". - Preguntas y respuestas, noticias y anuncios.

CAAD 6

- Sexto capítulo del libro-juego. - Sección dedicada al Rol "El Mundo del Rol". - Sección acerca de dudas en el Rol "Roleando". - Informe del concurso de aventuras. - Sección dedicada al manejo del PAW. - Sección de dudas sobre el manejo del PAW. - Opiniones vertidas por los socios. - Preguntas y respuestas, noticias y anuncios.

CAAD 7

- Primer fanzine realizado por imprenta. - Editorial de Andrés R. Samudio. - Séptimo capítulo del libro-juego. - Sección dedicada al Rol "El Mundo del Rol". - Informe del concurso de aventuras. - Sección dedicada al manejo del PAW. - Sección de dudas sobre el manejo del PAW. - Opiniones vertidas por los socios. - Solución a la primera parte de Megacorp y Zipi y Zape. - Anuncios, preguntas y respuestas.

CAAD 8

- Segundo fanzine realizado por imprenta. - Octavo capítulo del libro-juego. - Sección dedicada al Rol "El Mundo del Rol". - Sección de dudas acerca del Rol "Roleando". - Sección dedicada al manejo del PAW. - Opiniones vertidas por los socios. - Oferta de nuevas aventuras para los socios. - Anuncios, preguntas y respuestas. - Primera parte de las soluciones a The Pawn, Hampstead, Kayleth y Ke Rulen los Petas.

CAAD 9

- Sección dedicada al Rol "El Mundo del Rol". - Sección dedicada al manejo del PAW. - Sección de dudas sobre el manejo del PAW. - Opiniones vertidas por los socios. - Bugs curiosos de Cozumel. - Anuncios, preguntas y respuestas. - Oferta de conseguir fanzines atrasados. - Segunda parte de las soluciones a The Pawn, Hampstead, Kayleth y Ke rulen los Petas.

CAAD 10

- Ultimo capítulo del libro-juego. - Sección dedicada al Rol "El Mundo del Rol". - Opiniones vertidas por los socios. - Anuncios, preguntas y respuestas. - Tercera parte de las soluciones de Kayleth y Ke Rulen los Petas, y solución a la 1ª y 2ª parte de la Aventura Espacial.

CAAD 11

- Sección dedicada al Rol "El Mundo del Rol". - Sección de dudas sobre el Rol "Rolcando". - Sección dedicada al manejo del PAW. - Sección de dudas sobre el PAW. - Nueva sección de desarrollo de argumentos. - Opiniones vertidas por los socios. - Nueva sección sobre los laberintos. Cómo crearlos y cómo salir de ellos. - Oferta de conseguir aventuras para los socios del Club. - Anuncios, preguntas y respuestas. - Retazos de la aventura. Sección dedicada a dibujos aventureros - Pasatiempos aventureros. - Soluciones a la 3ª parte de la Aventura Espacial y la 1ª parte de Jack the Ripper, consejos sobre Indiana Jones y la Ultima Cruzada y primera parte de la solución de Tower of Despair

CAAD 12

- Sección dedicada al Rol "El Mundo del Rol". - Informe del concurso de aventuras. - Sección de dudas sobre el PAW. - Sección de Desarrollo de Argumentos. El Tiempo. - Informe para crear tu propia compañía. - Opiniones vertidas por los socios. - Pasatiempos aventureros. - Anuncios, preguntas y respuestas. - Retazos de la aventura. - Soluciones a Tower of Despair, Indiana Jones, la 2ª parte de Jack the Ripper y consejos varios sobre el Hobbit.

CAAD 13

- Técnicas de programación. - Sección de ayuda a los noveles Introducción a la Aventura. - Opiniones de los socios. - Cursillo para programar aventuras en BASIC. - Desarrollo de argumentos. El Mapeado. - Comentario de aventuras de la Bolsa. - Sección sobre lo que acontece en UK. La Aventura en Inglaterra. - Retazos de la aventura. - Pasatiempos aventureros. - Anuncios, preguntas y respuestas. - Solución a Tower of Despair, Jack the Ripper (3ª parte) y la primera parte de Megacorp.

CAAD 14

- Sección sobre el Rol "El Mundo del Rol". - Opiniones de los socios. - Opinión del director sobre temas candentes. - Introducción a la aventura. Cómo jugarlas. - Desarrollo de argumentos. El PJ y el PSI. - Dudas sobre el PAW. - Cursillo de programación en BASIC. - La aventura en Inglaterra. - Informe de Juegos por Correo. - Pasatiempos aventureros. - Anuncios, preguntas y respuestas. - Solución a la 2ª parte de Megacorp, Legend of Djell y King's Quest III.

CAAD 15

- Sección sobre el Rol "El Mundo del Rol". - Técnicas de Programación con el PAW. - Introducción a la aventura. Objetos y PSI. - Desarrollo de argumentos. PSI (II). - Retazos de la Aventura. - Opiniones de los socios. - Cursillo de Programación en BASIC. - Sección dedicada a los Juegos por Correo. - Comentario de King's Quest V, Idiliar y El Mundo Mágico. - Noticias aventureras. - Entrevistas a Javier San José y Carlos Sisí. - Anuncios, preguntas y respuestas. - Soluciones a King's Quest III y Kult. - Mapa de El Enigma de Aceps. - Se alcanzan las 60 páginas.

CAAD 16

- Sección sobre el Rol "El Mundo del Rol". - Cursillo de programación en BASIC. - Dudas sobre el PAW. - Introducción a la aventura. Los problemas. - Entrevista a Juan Antonio Paz Salgado y Antonio de Haro. - Análisis crítico independiente de las secciones del CAAD. - Opiniones de los socios. - Noticias aventureras. - Comentario de Space Quest IV. - Anuncios, preguntas y respuestas. - Pasatiempos aventureros. - Oferta del emulador de Spectrum para PC. - La aventura en Inglaterra. - Mapa de Ke Rulen los Petas. - Solución a King's Quest III y Kult.

CAAD 17

- Sección sobre el Rol "El Mundo del Rol". - Dudas sobre el PAW. - Solución con mapa a la primera parte de Historias de Medialand. - Introducción a la Aventura. Los Gráficos. - Noticias aventureras. - Listado de los puntos de venta del CAAD en tiendas. - Desarrollo de argumentos. PSI (III). - Sildavia. Los juegos por correo. - Informe sobre JPC. KJC Games. - Comentario de Railroad Tycoon. - Opiniones de los socios. - Informe sobre la compañía Aventuras FJAP. - La aventura en Inglaterra. - Cómic sobre la historia del ordenador. - Comentario de La Liberación de Silvania y Rescate. - Entrevista a Pedro Amador López y Pedro José Rodríguez. - Informes sobre el parser AGT y el emulador de Spectrum. - Anuncios, preguntas y respuestas.

CAAD 18

- Sección sobre el Rol "El Mundo del Rol". - Noticias roleras. - Comentario de Space Hulk. - Compendio de siglas en el mundo aventurero. - Solución con mapa de King's Quest I. - Noticias aventureras. - Listado de los puntos de venta del CAAD en tiendas. - Desarrollo de argumentos. Comienzos, problemas y finales. - Comentario de Mundo Subterráneo y Fascination. - Opiniones de los socios. - Informe sobre la Aventura Original II (I). - La aventura en Inglaterra. - Cómic de Paco Zarco: "Refilón el Magnífico". - Sección sobre Juegos por Correo. Sildavia. - Curiosidades. - Cursillo de programación en BASIC (final). - Informe de aventuras para Apple Macintosh. - Anuncios, preguntas y respuestas.

CAAD 19

- Blood Bowl: Reglas normales y avanzadas. - Solución avanzada de King's Quest I. - Noticias aventureras. - Oferta de material para los socios. - Spetrum. Sección sobbre el emulador de Spectrum para PC. - Listado de los puntos de venta del CAAD en tiendas. - Concurso Chichen Itzá y guiones de Petra. - Comentario de Palace Hotel y La Isla del Tesoro. - Opiniones de los socios. - Informe sobre la Aventura Original II (y II). - Comentario de Eye of the Beholder I, II y Ultima VI. - Sección de dudas sobre el PAW. - Informe sobre la compañía Peñazo Soft. - Mapas de Zork y The Pawn (1ª parte). - Cómic de Paco Zarco: "Refilón el Magnífico". - Sección sobre Juegos por Correo. Sildavia. - Técnicas avanzadas de programación de aventuras (I) - Entrevista con Paco Zarco. - Anuncios, preguntas y respuestas.

CAAD 20

- El Mundo del Rol. Jornadas de Canovellas. - Retazos de la aventura. - Comentario de Los Elfos de Maroland. - Personajes: Isaac Asimov. - Final del cómic Refilón el Magnífico, de Paco Zarco. - Sildavia. Presentación de Libertad o Muerte. - Artículos de Opinión. - Técnicas avanzadas de programación de aventuras. - Línea de ayuda telefónica. - Mapa de la Aventura Original. - Comentario de SimEarth y Civilization. - Concurso Chichen Itzá. - Curiosidades aventureras. - Los libros-juego. - Noticias. - Cómic Petra. - Comentario de Heroquest y Heroes of the Lance. - Ofertas para los socios. - Informe sobre el parser SINTAC. - Jeroglíficos. - Anuncios, preguntas y respuestas.

Y además de estos números del **CAAD** "*normales*", también existen un par de Extras, dedicados por completo a soluciones de aventuras. Sus contenidos os los especifico ahora mismo.

CAAD EXTRA 1

- La Aventura Original. - El Jabato. - La Aventura Espacial. - Cozumel - Los Templos Sagrados. - Supervivencia (El Firfurcio).

CAAD EXTRA 2

- King's Quest V. - Loom. - Space Quest IV. - The Secret of Monkey Island. - Operation Stealth. ...más un módulo de rol para "La Llamada de Cthulhu".

CAAD EXTRA 3

- Monkey Island II - Darkseed - Larry V - Indiana Jones and the Fate of Atlantis

OFERTAS ESPECIALES

PARA NUEVOS SUSCRIPTORES

Es ya habitual tener preparada para los nuevos suscriptores una muy jugosa oferta para conseguir todos los números atrasados, con un gran descuento. El nuevo socio que pida las siete suscripciones a la vez, en lugar de las **8.500** pesetas originales o las **7.000** actuales, tan sólo le costarán ***6.000*** pesetas las seis! ¡Si, si, has leído bien, los 24 fanzines, toda la historia del **CAAD**, por ***6.000 pesetas***!

PARA EL RESTO DE SOCIOS

Puesto que todos los estamentos de la sociedad se quejan de la crisis, nosotros no vamos a ser menos... pero os lo vamos a poner fácil, para llevar la contraria. A partir de ahora, las suscripciones de **1000** pesetas quedan rebajadas a **750** pesetas, y las de **1.500** a **1.000** pesetas, excepto la anterior a la actual, que se mantiene en **1.500**. Aquí tenéis la tabla de la que se habló al principio del artículo:

PRIMERA SUSCRIPCION (750 pesetas): Números 0-1-2
SEGUNDA SUSCRIPCION (750 pesetas): Números 3-4-5
TERCERA SUSCRIPCION (750 pesetas): Números 6-7-8
CUARTA SUSCRIPCION (750 pesetas): Números 9-10-11
QUINTA SUSCRIPCION (1.000 pesetas): Números 12-13-14+Extra 1
SEXTA SUSCRIPCION (1.000 pesetas): Números 15-16-17+Extra 2
SEPTIMA SUSCRIPCION (1.500 pesetas): Números 18-19-20+Extra 3

AVISO: Dado que se realiza un número limitado de fanzines, al servirlos a los socios y a quienes los piden con posterioridad llega un momento en que se acaban los realizados por imprenta. Para que un socio no se quede sin saber cómo era cada número del ***CAAD****, se realizan fotocopias de calidad de los números agotados, por lo que es posible que al realizar un pedido, la única forma de servirlo sea ésta.*

Los siete primeros números del ***CAAD*** *pertenecen a la primera época, en la que todavía no se realizaban por imprenta, por lo que siempre serán servidos en fotocopias. Actualmente quedan ejemplares originales de los números 8, 12, 13, 16, 17, 18, 19, 20, Extra 1, Extra 2 y Extra 3.*

NOTICIAS

PARSER PARA AMIGA: Ya está prácticamente listo un nuevo parser para **CBM Amiga**. El parser ha sido programado por *Jose A. Rodríguez Artamendi* (famoso colaborador del viejo **ATE**) y se le están dando los últimos toques, escribiendo las instrucciones, y programando una aventura de demostración. El parser hace un buen uso de las posibilidades del **Amiga**, y lo mejor de todo, es totalmente compatible con el **PAW** de **Spectrum**. Os prometemos un profundo comentario en cuanto nos llege una copia "*preview*" que está en camino.

CAAD EN DISCO: *Dark Master*, está terminando su **Disk Magazine Management**, paquete de software que permitirá la creación de fanzines en disco para **Amiga**. Se está preparando ya el **CAAD EXTRA 2**. La intención del autor es también vender este programa como *DP*, para que cualquiera pueda realizar su fanzine en disco. Tendréis el correspondiente análisis muy pronto.

AQUELLOS socios que deseen los parsers para **PC**, *GAME SCAPE* y *TADS*, sólo tienen que enviar un disco de 3 1/2 formateado a 720 K y 3 sellos de 27 pts. para gastos de envío a:

Alba Freeware
Apdo. 1133
ALBACETE

En el mínimo tiempo posible recibirán el disco con los dos programas.

PROXIMAMENTE aparecerá una compañía unipersonal para **Amiga** (pues sólo la forma una persona, *Iñigo Izal*) cuyo primer lanzamiento será una trilogía titulada *Space Stories* (Historias del Espacio). La primera parte se llamará ***Space Stories I: Space Iete*** (*Aventura en Yusibutok*), y se desarrollará en una "*stación spacial*".

ENTREVISTA A ...
R.T.D. (ROLE TEAM DESIGN)
Cuento triste de Navidad.

Por Antonio Casares

Erase una vez, una noche fria y oscura en pleno Noviembre en las afueras de Barcelona. Un grupo de muchachos reunidos al calor de una estufa eléctrica y rodeados de cerveza, entablaban una alegre charla en la que no falta la risa, la juerga y el vicio. Mientras tanto, una humilde grabadora, cumplia con sus funciones ...

EDUARDO: - Bueno, basta ya de decir chorradas. Van a pensar que no somos un grupo serio ...

ANTONIO: - Menos mal que no podemos enviarles la cinta en la que hemos grabado esta entrevista.

EDUARDO: - Quiero aprovechar esta ocasion que nos brindais, para expresarme en nombre de todo el grupo y decir que somos una gente seria, competente, lider en el sector, con proyección de futuro ...

SONIA: - A tí te voy a proyectar.

*¿Por qué os pusisteis el nombre de **R.T.D**?*

ANTONIO: - Rebaño de Trabajadores Desequilibrados.

EDUARDO: - Rebaño de Tunantes Descompuestos.

SONIA: - Rebaño de Timadores Dementes...

EDUARDO: - ... De-mentes Abiertas. Nos pusimos **R.T.D**. por definir un poco que trabajabamos en grupo para confeccionar juegos de Rol o Aventuras. El nombre significa ***ROLE TEAM DESIGN***.

¿Os gustan los programas de aventuras, entonces?

SONIA:- Realmente podemos matizar que nos gustan los programas de videoaventuras. Somos fanáticos de ellas. No podemos hacer propaganda, pero nos encanta *LUCASFILM, SSI, SIERRA* etc.

¿Teneis algún favorito en concreto?

EDUARDO: **EL MONKEY ISLAND II**, creo que es una joya de la programación.

SONIA: Tambien logra meterte en la aventura más que ninguna otra que haya jugado.

¿Tuvisteis dificultades a la hora de hacer El Pacto?

EDUARDO: - Bastantes, La información sobre **Amiga** en España es muy limitada, ademas, somos 4 gatos, no tenemos oficinas, no tenemos presupuesto ...

SONIA: - ¿Presupuesto?, ¿Qué es presupuesto?.

JUAN: - Presupuesto... Lo más parecido que tenemos es un Prostíbulo.

ANTONIO: - Bueno, que cada uno trabajamos por nuestra cuenta ...

SONIA: - Eso, cada uno tiene un horario. Ahora "sólo" tienes que reunir a la gente

fuera de ese horario, explicarles a los demas lo que has hecho (que normalmente es poco), ponerte de acuerdo sobre cosas que ya habian quedado claras, etc ... Esta forma de funcionar es muy lenta y engorrosa.

EDUARDO: De vez en cuando, cogia a *Antonio* en mi casa, lo ataba a la silla, comentabamos los problemas que tenia el programa y yo los arreglaba de inmediato, con esta forma de trabajar, haciamos mas progresos en unas horas que con la forma habitual en semanas.

JUAN: - Pero no sólo es eso. Es que no estamos realmente preparados para trabajar en equipo.

ANTONIO: - Si no nos juntamos... ¿Cómo vamos a ser un equipo?.

JUAN: - Tampoco nos hemos dedicado plenamente.

EDUARDO: - No. La gente trabaja en algo para ganar dinero. El PACTO era un trabajo a ratos libres, un día no tienes ganas .. otro nadie se mueve ... Yo, como programador, sin gráficos hay ciertas cosas que no puedo hacer. Además, me hace ilusión ver una pantalla.

¿Por qué hicisteis una aventura conversacional?.

ANTONIO: - En primer lugar, era lo más fácil ...

EDUARDO: - Bueno, tuvimos que comenzar la casa por los cimientos .. No podíamos hacer un **XENON 3**, para probar a ver que tal nos sale. Tuvimos que empezar con algo facilito.

JUAN: - Tampoco queda bien un **XENON 3** conversacional ...

EUARDO: - No tenemos ni idea de ENSAMBLADOR del **Amiga**, esa es otra, por lo cual no podíamos disponer de rutinas rápidas.

ANTONIO: - Despues de todo, veníamos recientes del **SPECTRUM**. Este juego fue una prueba para ver lo que podíamos hacer con el **Amiga**, como trabajaba, como trataba los graficos, variables, etc.

EDUARDO: - Exactamente. Era una prueba.

ANTONIO: - Lo bueno del caso, era que no pensamos en ningún momento hacer algo serio.

EDUARDO: - Cierto, iba a quedar entre nosotros ... como algo hecho en unos ratos de ocio. Luego vimos que la velocidad del codigo fuente, una vez compilado, era bastante alta, muy suficiente para una aventura conversacional.

ANTONIO: - Nos lo empezamos a tomar en serio, pensamos en añadir detalles nuevos, se retocó el Guión y se crearon nuevas pantallas . ..

JUAN: - Empezamos a pensar en la dea de un JUEGO DE AVENTURA. Yo recuerdo una buena idea, que fue la de crear "Recortables" de algunos personajes para que apareciesen en cualquier pantalla, la considero muy buena.

ANTONIO: - Si, fue cosa del *Edu*. Me encantó la idea de romper el esquema tópico de personaje y situación fijos de un juego conversacional. Creo que a partir de aquí empezamos a verlo de otra manera.

EDUARDO: - Empezamos a verlo de manera Comercial, de Videoaventura.

JUAN: - Bueno, a la gente le gustó y nos llamaron ... Tuvimos llamadas telefónicas de todas partes del mundo ...

SONIA: - Creo que fueron en total..., 3 llamadas.

mayoría de los cuales poseen hasta 5 satélites, e incluso podemos acercarnos por nuestra nave nodriza. El destino es fácil de adivinar, ya que está señalizado por un punto verde parpadeante.

El sistema de combate es bueno, pero tampoco es ninguna maravilla. Pinchando el icono de las manos vacías (siempre que no estén llenas, claro) con el botón derecho pegaremos puñetazos, que combinados con los del otro personaje que lidera el grupo permitirá golpear a nuestros enemigos con una cierta rapidez.

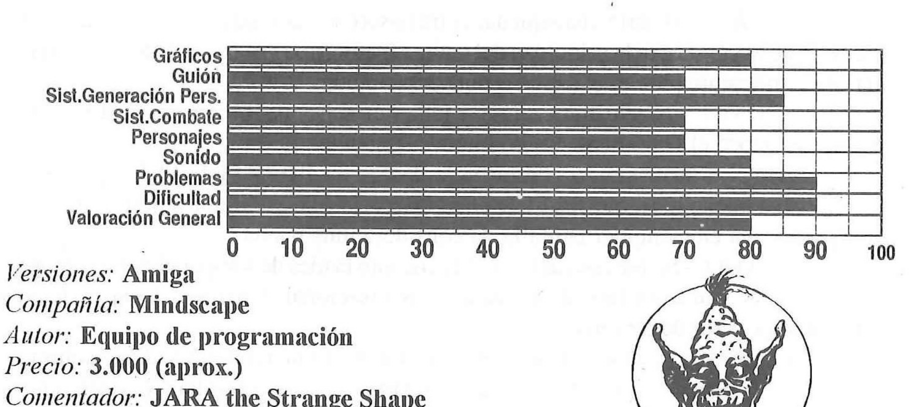
Hablando de los enemigos... están bien diseñados (me asusté nada más ver al primer dinosaurio, al igual que con el triceratops) pero no suelen ser más que meros monstruos-rompe circuitos que no sirven nada más que para atacar y dar puntos de experiencia y dinero.

Respecto a los gráficos, están bien diseñados y están en 32 colores (podían haber mejorado este aspecto y haberles puesto al menos 64) pero tampoco son lo mejor que haya visto. Eso sí, permiten ver con total claridad y la definición de los objetos es limpia. Ojo con los androides robots; no te aconsejo utilizarlos para ver, ya que el juego es bastante realista y te ofrece una vista de robot, o sea, distorsionada.

Los problemas empiezan desde el principio con la puerta de los cuatro botones (mira a tu derecha) y después con los explosivos, que dan una idea de su dificultad, y que hacen el juego más difícil si cabe. La dificultad es evidentemente por lo comentado anteriormente elevada.

Bueno, en resumen, juego bastante correcto a nivel técnico y quizás con una dificultad bastante elevada que no aporta nada en su favor sino todo lo contrario, ya que personalmente prefiero un aumento gradual de ésta. En cuanto al sonido, destacar la melodía de presentación y los samples de los monstruos. Un buen juego.

Nombre: **Captive**



Versiones: **Amiga**
Compañía: **Mindscape**
Autor: **Equipo de programación**
Precio: **3.000 (aprox.)**
Comentador: **JARA the Strange Shape**
Distribuidor: **No disponible en España.**

- ¿Puede esto puede evitarse, bajando los precios ?

EDUARDO: - Personalmente creo que las Compañias no quieren arriesgarse y no ponen empeño en esto. Los ponen caros, y si venden tres ya han amortizado en cierta manera unas cuantas copias.

- ¿Que metodo utilizasteis para distribuir vuestro juego?

ANTONIO: Tuvimos que REGALARLO a una compañía de Dominio Público para que la gente supiera del programa. Y ahí está, por qué no decirlo. Se puede tambien encontrar en **AVENTURAS AD (CAAD). (VALENCIA).**

SONIA: Un dato curioso fué que la empresa a la que enviamos el programa nos dijo que éramos el primer grupo español que les habia enviado un programa acabado para su distribución en el Public Domain, lo cual nos asustó bastante, pues nos hicimos una idea de la poca gente que hacia cosas en **Amiga**.

JUAN: - Oye, ¿Estás seguro de que no nos cortarán la entrevista?, es muy larga.

ANTONIO: - Intentaré que la publiquen entera, pese al riesgo de que más de uno se duerma antes de llegar al final'. Creo que merece un poco la pena saber lo que pensamos sobre todo esto.

- ¿Teneis algún nuevo proyecto?

ANTONIO: - Si, el segundo programa, bautizado con el nombre de **EL JADE AZUL**, es un programa "currado", con buenos gráficos (Gracias a un artista del pincel, *CARLOS*, el cual no pudo estar presente en la entrevista), un Guión bueno (de Videoaventura, con muchos objetos y situaciones), efectos sonoros , música (a cargo de *Sonia*, nuestra BEATLE particular) y una estructura de programa (realizada por nuestro sufrido Programer) que maneja ratón , varios personajes por la pantalla de forma animada, soporta dialogos con ellos, animaciones, etc.

EDUARDO: - La verdad es que está muy en la línea del **INDY**, el **MONKEY ISLAND**, etc. Por supuesto, sin podernos comparar con ellos, (pues no tenemos expertos profesionales ni tampoco tiempo ni dinero), solo diremos que no tiene nada que ver con el PACTO.

SONIA: - Ahora sólo hace falta acabarlo. No hemos avanzado mucho ultimamente

JUAN: - Quizás, si nos animaran ...

EDUARDO: - Ya, y una vez terminado ... íqué!, nos lo confitamos ... La verdad es que no dejan muchas oportunidades para que nos lo podamos tomar en serio.

-Veo que no os ha resultado productiva la realización del programa.

ANTONIO: - Si te refieres al dinero ganado, ha sido un fracaso total, en el aspecto de ser mas conocidos, no nos podemos quejar, no somos famosos, pero al menos ha habido gente que a contactado con nosotros para interesarse., Pienso que en este aspecto es más productivo hacer una demo o una intro que un juego.

EDUARDO: - Además, hay gente que no tiene mucha idea, mezclan cuatro rutinas y ya tienen demo. Se hacen conocidos, y no hacen mucho, (ojo, no quiero menospreciar verdaderas maravillas que hemos visto tanto a nivel Nacional como del Extranjero).

JUAN: - Quizás, lo que hemos conseguido es demostrarnos a nosotros mismos, que podemos "tantear" el terreno, y luego, hacer cosas mejores. Lástima que luego no

merezca la pena terminarlo y tan sólo quede el recuerdo.

En este caso, ni vivieron felices ni comieron perdices. Ni fueron ricos ni salieron de pobres, pero una cosa es cierta, algún dia... quizás sea así. (Eso esperan.)

MORALEJA: (TODOS LOS CUENTOS LA TIENEN)
MAS PILLA UNA VIEJA EN LA CAMA, QUE UN INFORMATICO DE AMIGA CON SU PROGRAMA.

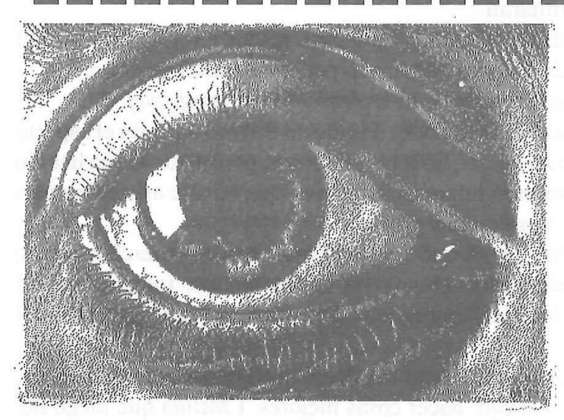
R.T.D. Lo componen: *EDUARDO SOLANS MARES* **(PROGRAMADOR)** *ANTONIO CASARES RODRIGUEZ* **(GUIONISTA)** *CARLOS SOLANS MARES* **(GRAFISTA)** *JOSE ANTONIO CARACUEL* **(GRAFISTA)** *SONIA MELERO HUESO* **(MUSICA Y EFECTOS)** *JUAN LAO* **(RELACIONES PUBLICAS)** *JUAN ROMANO* **(CHECKER DEL JUEGO)**

No nos faltan ideas o ganas de trabajar, pero dadnos un motivo. Podeis dirigiros a **DARDO** (*LLORET FREE BYTE*) en el Fanzine o Nuestra dirección es:

ANTONIO CASARES RODRIGUEZ
c/ MOSEN CAMILO ROSELL 54 E-2
SANTA COLOMA DE GRAMENET (08921) BARCELONA
Telf (93) 391-64-83

EDUARDO SOLANS MARES
C/ SAGARRA 27 ATCO 2a.
STA. COLOMA DE GRAMENET (08922) BARCELONA
Telf (93) 386-94-75

Sabemos que hay mucha gente como nosotros, nos hará mucha ilusion ver vuestros proyectos. Prometemos contestar. Gracias.



BUSCALO
ESPERALO
Esta a punto de
llegar a ti
No es broma
Es el 22

PREGUNTAS Y RESPUESTAS

Os recuerdo a todos los que habéis enviado consultas sobre **CHICHEN ITZA**, que hasta que concluya el concurso, o sea, que haya 10 ganadores, no se responderán dudas ni se publicará la solución.

Federico Molini Rivera

1- CARGADORES: ¿Editáis cargadores de aventuras no conversacionales de Spectrum?

Pues no, ya que las aventuras no admiten cargadores y no hay aventuras para el Spectrum que no sean conversacionales, a no ser que te refieras a video aventuras, las aventuras gráficas de los 8 bits, que no se incluyen en el campo de acción del **CAAD**.

Manuel Molina Martín

1- COZUMEL Zona 1: Tras ver a la diosa en la tumba y coger la estatuilla, consigo abrir la losa y salir, pero aparece una serpiente y me muerde. ¿Cómo evitarlo?

Debes matarla antes de meterte en el sepulcro.

2- TEMPLOS SAGRADOS 2ª parte: ¿Cómo se consigue la escalera al otro lado de la piscina?

Lanzando la plomada como lazo. Está en el cajón de la mesa de la cabaña.

3- LAS CAVERNAS DE FAFNIR: ¿Qué hay que darle al troll para que te deje pasar por el puente? ¿Cómo se puede abrir el arcón de la cabaña al inicio?

El palo que nos dará Eddie nos permitirá abrir nuestro arcón, y con el hacha de su interior nos cargaremos al molesto vigilante del puente.

Juan Carlos Pacheu

1- TEMPLOS SAGRADOS (1ª parte): ¿Qué hay que teclear exactamente cuando llegamos a la plaza con muros y piedras a presionar?

Basta con EMPUJAR el BLOQUE del muro que desees, por ejemplo NORTE y su posición respecto a los otros bloque, como puede serlo el de la IZQUIERDA.

Pablo José Barneo

1- PAW: Me gustaría saber cómo puedo conseguir el PAW y su precio sin ningún tipo de descuento.

El PAW lo puedes pedir a **Aventuras AD** en el apartado 61 de Mislata, 46920 Valencia. Te costará sin descuento 3.000 pesetas en cinta y 4.000 en disco, pero recuerda que los socios del **CAAD** con sólo presentar su número tienen un descuento de 500 pesetas.

Diego Alvarez Suñén

1- AVENTURAS CLASICAS: En la lista de ventajas para los socios dices que se pueden conseguir aventuras clásicas inglesas y españolas. ¿Cómo?

Mediante el emulador de **Spectrum**. Hay una gran lista de aventuras gratuitas que se reparten junto con el mismo.

José Miguel Bernal

1- TEMPLOS SAGRADOS (1ª parte): Al intentar pasar el primer tronco por el agujero que da a la localidad del collar, se atasca y la liana no da más de sí. ¿Cómo podría ir introduciendo los troncos sin que se atasquen?

Basta con que no los lleves atados con la liana.

Rubén Alberto Aguilera Nieto

1- PRICE OF MAGIK: ¿Cómo consigo una iluminación al principio del juego?

Cerca del inicio del juego, verás una eufrasia. Frótatela por los ojos y eso te servirá.

Joaquín Carmona Guerrero

1- ELVIRA: ¿Cómo mato al monstruo que sale del cofre de Emelda? ¿Cómo acabo con ella? ¿Y con el fantasma?

¿Has seguido los pasos correctos para abrir el cofre? Coge las tenazas de la sala de torturas evitando al fantasma. Luego ve a la cocina y coge un trozo de carbón caliente del fogón. Dirígete a la torre que está al lado del establo, y sube hasta la 1ª planta. Métete en la puerta que tienes a mano derecha y cruza la almena. Estarás en otra torre. Sube a la 2ª planta y verás un cañón. Enciende la mecha con las tenazas y el carbón. Verás como la torre de enfrente se destruye. Baja de nuevo a la 1ª planta, métete por la puerta a la almena (la cerrada) y cruza la almena, entra en la torre destruída y dirígete al cofre. Abre el cofre insertando las llaves por orden de menor a mayor (primus... sextus).

Para acabar con Emelda necesitarás una espada especial. Para conseguirla, haz lo siguiente: Consigue la biblia que está guardada en uno de los dormitorios del primer piso del edificio central. Mira dentro de ella, y encontrarás un pergamino, cógelo. Consigue el anillo de Elvira que se encuentra en el estanque de las lilas. Dirígete a la capilla en el edificio central. Acércate al altar, pon el anillo en la cruz. Se abrirá un agujero en el altar. Métete dentro, y coge la corona que está sobre la peana de piedra. Acércate al mural de los cruzados. USA el pergamino que encontraste en la biblia. Se abrirá una entrada y verás el esqueleto de un cruzado, con una espada en las manos. Pon la corona en la cabeza del cruzado y coge la espada.

Ya con la ESPADA, EL HECHIZO, y LA DAGA ve a las catacumbas y irígete a su centro. Acércate a un hueco que hay en el suelo. Pon la piedra del monstruo que mataste previamente en el hueco e instantáneamente se abrirá un pasadizo. Métete dentro y verás a Emelda, pon la espada en el centro del pentagrama (estrella de 5 puntas) que hay en el centro de la habitación. USA el pergamino del cofre. Cuando tengas a Emelda cara a cara, USA la daga. Emelda morirá y habrás conseguido completar el juego.

Si no te las quieres ver con el Fantasma, coge los huesos que hay en la sala de torturas, bajo la anilla del suelo, y mételos en la sepultura vacía. Cierra la tumba tras meter los huesos.

Francisco Vázquez Valera

1- STOS: ¿Hay alguna manera de poner más de 40 caracteres por línea en el modo de baja resolución con el programa "STOS the game creator" de Mandarin Software para Atari ST?

Lo siento, pero no conozco ése programa y sus entresijos. Quizá otro socio te pueda ayudar.

José Manuel Rey

1- DON QUIJOTE 2ª parte: ¿Dónde se encuentra la sal? ¿Cómo se entra en la posada custodiada? ¿Se puede entrar en el molino? ¿Para que sirve la ramita del naranjo? ¿Y la bacía?

Para entrar en el molino, debes hacerlo CON CUIDADO. En su interior se encuentra la sal, que es parte del bálsamo que debes remover con la ramita de naranjo. Si te pones la bacía en la cabeza, el vigilante te dejará pasar.

2- CHICHEN ITZA: ¿Cuando pensáis publicar la solución?

Tan pronto como tengamos 10 ganadores en el concurso.

Javier Moral Perea

1- RON & TIM: ¿Ron Gilbert (programador de Lucasfilm) tiene algo que ver con Tim Gilbert?

No. Sus apellidos son similares, nada más. Por cierto, el correcto de Tim es Gilberts.

2- THE INCREDIBLE HULK: ¿Cómo se desactiva la gravedad alta?

Hay un botón en la entrada del domo. Púlsalo.

Fermín Galán Márquez

1- BOLSA PARA AMSTRAD: ¿Hay juegos en la Bolsa para éste ordenador? Si no los hay me gustaría saber por qué razón y si los habrá alguna vez.

No hay aventuras en la Bolsa para ningún modelo de Amstrad, ya que ningún socio ha creado aventuras para esos ordenadores. De todos modos, hay alguna iniciativa de crear alguna, pero no a través de la Bolsa.

2- EL ARTE DE LA FUGA: ¿Está disponible para Amstrad? ¿Lo estará alguna vez?

No, no lo está y lo más probable es que tampoco lo esté nunca, ya que los autores no sólo carecen de parser para Amstrad, sino que tampoco tienen ése ordenador.

Nos han llegado un montón de respuestas para las dudas planteadas en el **CAAD 19**, y a continuación os las ofrecemos:

Fernando Arroyo Andreu

1- MONKEY ISLAND: ¿Por qué puedo sustituir la sangre de mono en la receta del baúl?

Javier Camacho Guzmán nos soluciona ésta y las dos siguientes preguntas. Puedes usar el vino que encontrarás en la bodega del barco.

2- DON QUIJOTE 2ª parte: ¿Dónde están el aceite y la sal?

La sal está en el molino, y para entrar en él teclea ENTRAR CON CUIDADO EN MOLINO. El aceite está detrás de la puerta que hay en un callejón de Almagro. cuando hagas la cama de la posada encontrarás la llave.

Carlos Hernández Marugán

1- DON QUIJOTE 2ª parte: ¿Dónde se encuentra la cominda que don Quijote necesita?

El pan está en el molino, pero entra con cuidado. Las bellotas se encuentran en el camino rodeado de encinas. Prueba a mover el árbol.

2- EL EXAMEN: ¿Cómo se abre la caja del parque?

Por cortesía de Jordi Masip, sabemos que la caja no se puede abrir, sino que sirve para pasar una pared del final del camino del bosque.

Luis Mendoza Chaparro

1- INDY & THE LAST CRUSADE: ¿Es necesario vencer a todos los soldados del castillo y al vendedor de tickets para entrar en el zeppelín?

Es *Francisco Ginés Moreno* quien nos responde: La respuesta es no, y ésto es lo bueno de éste juego, puedes hacerlo a lo bestia o bien pensando (probando). Todos los nazis que hay en el castillo pueden ser engañados o sobornados. Para empezar no has de golpear al mayordomo. Si al primer soldado que encuentras le ofreces una jarra de cerveza, será amigo tuyo de por vida. Luego irás encontrando diversos disfraces, como el de sirviente y el de nazi. Llevándolos puestos en el momento adecuado, y diciendo las frases correctas te harás con cada uno de los soldados. ¡Cuidado! Si has de volver a pasar por delante de un nazi ya engañado, has de hacerlo con el mismo disfraz con el que lo hiciste. De esta forma podrás llegar hasta el gorila del final, el cual, con un buen nivel de alcoholemia, no aguantará ni uno de tus puñetazos. Ya ante el vendedor de tickets, vemos que enmedio de la pantalla hay un hombre. Henry e hijo se situarán a cada lado, y mientras uno le da conversación, el otro le quitará los tickets que lleva en el bolsillo. Habrá de hacerse a la primera, ya que sólo nos responderá extensamente (dándonos tiempo) una vez y con una determinada pregunta.

Juan A. Pereira

1- MEMORIAS DE UN HOBBIT: ¿Para qué sirve la Luz Estelar?

Para iluminar las localidades oscuras (por ejemplo la cueva del Hechicero Negro).

2- MEMORIAS DE UN HOBBIT: ¿Cómo puedo bajar desde el precipicio a la playa?

Debes clavar la estaca con el mazo, ya que si la clavas sin más no queda lo suficientemente firme y se desprenderá. Luego atas la cuerda a la estaca y puedes bajar

sin ningún problema.

3- MEMORIAS DE UN HOBBIT: ¿Qué he de hacer en la cueva del Hechicero Negro?

Para entrar debes usar la llave que hay en el cesto que encontrarás en la posada (ver siguiente pregunta).

4- MEMORIAS DE UN HOBBIT: ¿Qué he de hacer en la posada? ¿y en el apeadero?

Debes pedir alojamiento al posadero el cual te llevará a una habitación. Todas estas dudas han sido amablemente respondidas por el autor de la aventura, *Javier San José.*

LINEA DE AYUDA TELEFONICA

A continuación tenéis un listado alfabético de aventuras, el nombre del aventurero que os solucionará los problemas, el horario al que podéis llamar y el número de teléfono que debéis marcar. Espero que consideréis útil este servicio, y que os animéis a colaborar muchos más socios.

Eso si, debo resaltar un temor que me ha expresado un socio, y es que ante lo sencillo que es llamar y tener la solución al momento, empiece a generalizarse esta costumbre. Os ruego que sólo hagáis uso de éste servicio en caso de inmimente crisis nerviosa o suicido (¡por lo menos!) y que tras recibir la pista que necesitáis sigáis el máximo tiempo posible por vuestros propios medios.

Si dominas alguna o varias aventuras, quieres prestar un valioso servicio a tus colegas aventureros y de paso granjearte su amistad, escríbenos con los datos requeridos (los del primer párrafo) y te incluiremos en la lista.

AVENTURA ESPACIAL (1)	Joaquín Cuenca Abela	15:40-18:30	(96)563 00 74
AVENTURA ESPACIAL (2)	Enrique García Elegido	19:00-21:00	(96) 382 38 21
AVENTURA ORIGINAL	Joaquín Cuenca Abela	15:40-18:30	(96) 563 00 74
	Enrique García Elegido	19:00-21:00	(96) 382 38 21
COZUMEL	Joaquín Cuenca Abela	15:40-18:30	(96) 563 00 74
	Enrique García Elegido	19:00-21:00	(96) 382 38 21
JABATO	Joaquín Cuenca Abela	15:40-18:30	(96) 563 00 74
TODAS LAS DE AMIGA	Dardo	10:00-14:00	(972) 36 97 68
		15:00-22:00	(972) 36 97 68

(1) Excepto final de la 3ª parte.

(2) Ordenadores 8 bits.

JUEGOS DE ROL PARA ORDENADOR.

Por... Jara

- Captive -

Desde esta sección comentaremos los **JDRs** (Juegos de Rol) de más rabiosa actualidad, y si os parece bien, incluso podríamos resolver vuestros problemas con vuestros **JDRs** favoritos. Para esto último hace falta una intensa colaboración entre todos, ya sea en forma de mapas, soluciones, trucos, críticas, ideas y todo lo que se os ocurra... Si la idea funciona y hay la suficiente colaboración, se podría incluso montar una *Help-Line* telefónica, cosa sin precedentes en el campo de los videojuegos para ordenador en España. Si no recibiese la suficiente ayuda desecharía la idea y me limitaría a comentar las novedades.

Pues bien, a lo que íbamos... todos los **JDRs** comentados en esta sección se valorarán según los siguientes aspectos:

GRAFICOS: Calidad gráfica del programa.

GUION: Si el guión está bien realizado y es coherente, o es una verdadera bazofia.

PERSONAJES: Calidad y variedad de los personajes y monstruos que aparecen a lo largo del juego.

SISTEMA DE COMBATE: Manejabilidad y realismo del sistema de combate empleado.

SONIDO: "Pos eso".

SIST. CREACION DE PERSONAJES: Originalidad y resultado del sistema utilizado.

DIFICULTAD: Si es complicado o no.

PROBLEMAS: Un **JDR** no es tal si no posee laberintos, problemas o acertijos. Este es el apartado que los valora.

PUNTUACION GENERAL: Calidad general del programa.

Empecemos la crítica del juego. No voy a explicar el guión por diversas razones -una de ellas el espacio, que prefiero emplearlo en comentar el juego-pero sí voy a puntualizar que se desarrolla en un ambiente espacial y en un devenir de misiones una detrás de otra.

En primer lugar, el sistema de creación de personajes es bastante original; puedes intercambiar piezas entre tus 4 androides (las cuales llevan adjuntas un tanto por ciento referente a su estado) y colocando el chip en el cerebro del androide podrás inicializarlo con un nombre, tras lo cual podrá utilizar cualquiera de sus virtudes, que se podrán aumentar cambiándolas por puntos de experiencia.

El juego utiliza dos perspectivas: una que se utiliza entre planeta y planeta, y que sirve para elegir destino; y otra que es la estándar, utilizada en casi todos los **JDRs**: la frontal, que es donde se desarrollará el juego en si. Podemos elegir entre 49 planetas, la

EDUARDO: - Bueno, es que ... el mundo es tan pequeño ...

ANTONIO: - Agradecemos esas llamadas de corazón. Sinceramente. Insistir en que es un programa "piloto", eso sí, jugable, que funciona. Acabado. Pero que no nació con la idea de llegar a ser espectacular.

ANTONIO: - La verdad es que vimos cosas peores y nos animamos. Por lo demás, corramos un es-tupido velo.

JUAN: - Aclarar que NO hemos salido de ninguna academia de aprender BASIC ... y que nos pusimos a hacer un juego. Todos sabemos COBOL, PASCAL, Amiga C , ENSAMBLADOR Z80, DBASE, CLIPPER, etc. Lo que pasa es que queremos dejar claro que todo eso, no hace un ***JUEGO***. (En mayúsculas). Eso sí, engorda el currículum ...

(Pausa para refrescar la garganta y vaciar un par de cervezas). (De paso, cambiamos las pilas al trasto y pusimos otra cinta).

*¿Utilizasteis algún **PARSER** para hacer el programa?*

EDUARDO: NO, yo personalmente los odio, pienso que limitan en gran manera las posibilidades del programa, tienes que usar lo que te permite el **PARSER**, a parte, todos los programas que hagas con un parser tendrán el mismo aspecto, la misma estructura, etc. Eso sí, te permiten hacer programas como churros.

ANTONIO: Además, un parser no es tan importante, una vez tienes el programa fuente de una aventura, crear otra es simplemente modifar un dato de aqui, otro de alli, cambiar las pantallas, etc, por lo que mas o menos es lo mismo.

¿qué pasó al final con el programa...?.

EDUARDO: - Eso, eso. Cuentalo tu, *Juan*, que eres el Relaciones Púbicas.

JUAN: - Yo les hice ver que no había manera de "colarlo" en el mercado. Luego me quedé las pelas y me fuí a Disney, me compré un Chalet en la Sierra ... NO, no, es broma. Me puse en contacto con varias casas distribuidoras, pero no hubo manera. En primer lugar, nos pedian el programa en toda la gama 16 bits (**Amiga**, **Atari** y **PC**) para poderlo comercializar.

ANTONIO: - Y si podía ser, en **Spectrum**, **Amstrad**, **Commodore**, ...

JUAN: - Ese era realmente un problema. Lo segundo, según me comentó la propia *ERBE*, las cotas de "pirateo" son tan altas, que comercializar un programa en **Amiga** no era rentable para nadie. Y lo último era que en el caso de que se exportara, debería traducirse al Inglés (por lo menos).

SONIA: - Bueno, en eso os puedo hechar una mano, de aquí a 2 o 3 años ... lo podeis tener traducido.

¿Que pensais de la pirateria?

ANTONIO: - La verdad, sería una tontería si dijésemos que nadie "piratea" programas. Todo el mundo se ha cambiado o copiado alguno.

JUAN: - Yo no, yo no. Soy inocente y no los conozco de nada.

EDUARDO: - Es cierto, pero una cosa es copiarlo a un amigo, pasarlo, etc y otra muy distinta, explotarlo en la venta para sacar Pasta. Realmente, no te das cuenta de la importancia que tiene hasta que no te pones en la piel de los que lo crean.

JUAN: - Si nuestro programa hubiese llegado a comercializarse, sería penoso y triste que todo el mundo lo tuviera copiado y que sólo se hubiesen vendido un par de originales. Todo hay que decirlo.

FEDERACION

La ***Federación*** nace como un frente común de las pequeñas casas creadoras de aventuras. Su función es unirlas en un medio de difusión como el **CAAD** para que su número de ventas y de gente que los conozca aumente, redundando en una mayor y mejor producción.

Es de destacar que la ***Federación*** no es una compañía, sino simplemente lo que su nombre indica, una Federación de varias compañías, que usan el **CAAD** como medio de expresión. La independencia de los miembros de la **Federación** es total, y los pedidos se dirigen a ellos directamente. También es destacable que es un servicio gratuito, y el **CAAD** no gana nada con él, salvo un mayor auge en el mundo de la aventura, cosa que redunda en beneficio de todos. Si quieres unir tu compañía a la ***Federación***, pregúntanos cómo. Si deseas crear tu propio sello, el **CAAD** te asesorará y te incluirá en la **Federación** sin ningún problema.

En éste inicio de su actividad, la **Federación** tan sólo mostrará un par de catálogos de sus productos. Uno general, alfabético y separado por ordenadores, y otro por grupos o compañías, donde habrá información más específica de los productos. En el primer catálogo podréis ver el nombre de la aventura, su precio, y a continuación la referencia sobre el grupo que la distribuye, para que podáis hacer el pedido a quien corresponda.

Como un primer dato de interés para futuros autores, os recomiendo que os dirijáis a cualquiera de los grupos que forman la **Federación** si queréis que vuestras creaciones se distribuyan (en el caso de que no queráis crear vuestro propio sello). Podéis escoger el grupo que os pille más cerca geográficamente o aquel al que os gustaría pertenecer. Ponéos en contacto con su responsable y es posible que vuestra aventura se distribuya.

De todos modos, y dado que la sección está abierta a todo tipo de sugerencias por parte de sus miembros, ya os puedo adelantar que las noticias y novedades sobre sus miembros serán conocidas por los socios del **CAAD** de primera mano. También concursos se avistan en lontananza... permaneced atentos a ésta sección...

CATALOGO GENERAL

SPECTRUM

- EL ARTE DE LA FUGA: 350.- (Ref.2)
- EL MUNDO MAGICO: 400.- (Ref.3)
- IDILIAR: 450.- (Ref.1)
- LA PREHISTORIA: 450.- (Ref.1)
- LOS ELFOS DE MAROLAND: 350.- (Ref.5)

AMIGA

- LA GRAN AVENTURA ESPACIAL V1.0: 800.- (Ref.4)
- LA GRAN AVENTURA ESPACIAL V2.0: 800.- (Ref.4)
- MINDHA Y LA GUARIDA DE LOS TROLLS:1.500.- (Ref.4)

Referencia 1:

Grupo Creators Union
C/Biosca, 8
25750 - Torà (LLEIDA)

Responsable: *Josep Coletes Caubet*

Título: **La Prehistoria**.

Datos: Spectrum 48/128. Dos cargas. 450 pesetas.

Argumento: Arrastrándote entre la hojarasca de las selvas, mil y un peligros acechan en el mundo sorprendente de... **LA PREHISTORIA**. Enigma tras enigma, ahogado por el calor sofocante y el aire sulfuroso, encontrarás la forma de huir de éste mundo infernal, dominado por una horda primitiva y salvaje, o morirás en el intento. Pero, ¡anímate! Incluso aquí, en éste lugar y tiempo, palabras como amistad tienen sentido. ¿Te atreves?

Título: **Idiliar**.

Datos: Spectrum 48/128. Dos cargas. 450 pesetas.

Argumento: GCU ha traído especialmente para vosotros desde el Mundo de la Fantasía la verdadera y real historia de Idiliar, el guerrero sometido a las más duras pruebas de brujería. Si quieres ocupar su puesto y enfrentarte a la Magia, el fuego y el metal, debes jugar ésta aventura.

Referencia 2:

Peñazo Soft
Avd. de Madrid, 27, 7
23008 JAEN

Responsable: **Antonio Jara de las Heras**

Título: **El Arte de la Fuga**.

Datos: Spectrum 128. 350 pesetas.

Argumento: Eres Francis Matthews, un piloto aliado capturado por los alemanes junto a tu navegante oriental Folouming en la Segunda Guerra Mundial. Debido a una intoxicación masiva, la vigilancia en tu prisión está bajo mínimos, por lo que ha llegado tu ocasión de escapar. La más humorística aventura del mercado.

NOTA: Debido a problemas con el ordenador, momentáneamente el **CAAD** se hace cargo de la distribución de ésta aventura. Ya se os informará cuando podáis seguir haciendo los pedidos directamente a Peñazo Soft.

Referencia 3:

Aventuras Españolas
Pº de la Estación, 15, 5º B
Alcalá de Henares 28807 MADRID

Responsable: **Alberto R. Cuesta**

Título: **El Mundo Mágico.**

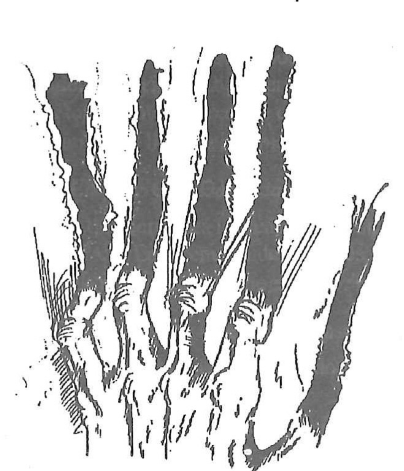
Datos: Spectrum 48/128 cinta. 400 pesetas más gastos envío.

Argumento: Debemos conseguir las 3 piedras mágicas que nuestro maestro nos ha pedido y que los dioses nos han impuesto como prueba para llegar a ser el sucesor dèl maestro. ¿Qué te parece un juego como los de hace ya tiempo? Tú juégalo y te llevarás una sorpresa.



Referencia 4:

Esquizofrenia
Apartado de Correos 1544
50004 ZARAGOZA



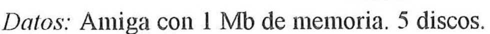
Responsable: **Daniel Valiente**

Título: **La Gran Aventura Espacial V1.0 y V2.0**

Datos: Amiga con 1 Mb de memoria. 2 discos. 800 pesetas.

Argumento: Ambientada en una gran nave, su desarrollo es muy similar a "Alien, el 8º pasajero". Una cuidada aventura creada sin parser, cuya versión 2.0 incluye gráficos digitalizados en 4096 colores que dan un mayor realismo a la aventura. Incluye rutina para cargar gráficos en memoria, para agilizar su carga.

Título: **Mindha y la Guarida de los Trolls**

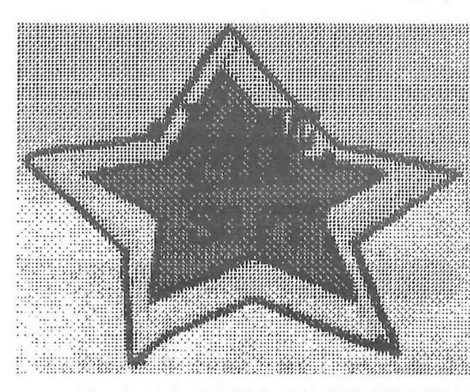


Datos: Amiga con 1 Mb de memoria. 5 discos.

Argumento: Primera aventura de la serie "Aventuras en la Tierra Media". Basada en los relatos de Tolkien, te dirijes a Mindha para encontrar peligros que afrontar y tener grandes aventuras. Según como vayas conversando con los personajes, tus acciones podrán llevarte a una misión u otra.

Referencia 5:

Kame Soft 9
C/ d'Octubre, 7, 1º, 7ª
46230 - Alginet (VALENCIA)



Responsable: **Daniel Carbonell**

Título: **Los Elfos de Maroland**.

Datos: Spectrum 48/128K cinta. Dos cargas. 350 pesetas.

Argumento: El último de los grandes magos humanos ha liberado a un antiguo señor de la Oscuridad. El secreto de su destrucción sólo está en poder de los Grandes Magos Elfos, refugiados en una desconocida isla. Tu misión será averiguar en cual de las numerosas islas se esconden los elfos y destruir a la sombra que amenaza el archipiélago de Maroland.

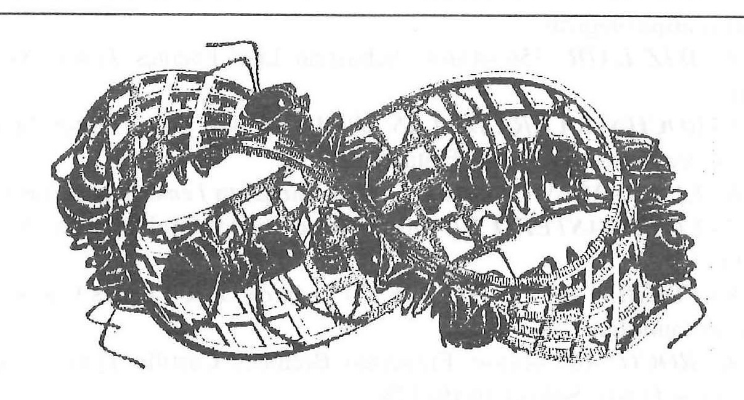
SOLUCION A LOS JEROGLIFICOS DEL CAAD 20

1- ENTRENAR MAS (En Tren Armas)

2- A CARCAJADAS (A Carcaj AD As)

3- UN PARSER (Un Par Ser)

4- LOS ENTIENDA (loS en Tienda)



BOLSA DE AVENTURAS

Paso a indicaros los tres modos que existen para pedir aventuras de la Bolsa:

MODO 1: Giro Postal por el importe de las aventuras. En el mismo giro podéis indicar qué aventuras deseáis, ya que incluye un espacio para texto.

MODO 2: Cheque a nombre del **Club de Aventuras AD** por el importe de las aventuras. Por cierto, si usáis este modo, aseguráos de tener el saldo suficiente en vuestra cuenta, ya que si el cheque es devuelto, posteriormente también tendréis que pagar los costos de tramitación del Banco.

MODO 3: Contra reembolso.

En los dos primeros métodos abonáis las aventuras antes de recibirlas, por lo cual se tiene preferencia a la hora de ser mandadas, es decir, siempre serán servidos antes los pedidos que lleguen por los modos 1 ó 2, aunque hagáis el pedido más tarde que un socio que use el modo 3. Por cierto, el modo 3 es el más cómodo, pero también el más carillo, pues al importe de las aventuras se le sumará la tasa con que correos grava éste servicio. No digo una cantidad exacta ya que depende del importe del reembolso.

SPECTRUM

1.- HISTORIAS DE MEDIALAND: 350.-*Autor*: Javier San José *Tema*: Aventuras fantásticas *Datos*: Dos cargas

2.- LAS CAVERNAS DE FAFNIR: 350.-*Autor*: Carlos Sisi Cavia *Tema*: Aventuras fantásticas *Datos*: Sólo en modo 128

3.- KEOPS, EL MISTERIO: 385.-*Autor*: Oscar García Cagigas *Tema*: Aventuras arqueológicas

4.- WIZ LAIR: 350.-*Autor*: Sebastián Luis Fuentes *Tema*: Aventuras fantásticas

5.- ROCHN, LA ERA DE LAS ESPADAS: 400.-*Autor*: Aitor Pipaón y J. A. Fernández *Tema*: Aventuras fantásticas

6.- EL EXAMEN: 375.-*Autor*: Asier Burgaleta *Tema*: Aventuras urbanas

7.- EL FORASTERO: 375.-*Autor*: José Coletes Caubet *Tema*: Aventuras en el "Oeste"

8.- PUEBLO DE LA NOCHE: 375.-*Autor*: José Coletes Caubet *Tema*: Aventuras fantásticas

9.- ROCO: 400.-*Autor*: Francisco Bretones Castillo *Tema*: Aventuras prehistóricas *Datos*: Sólo en modo 128

10.- EL SEÑOR DEL DRAGON: 450.-*Autor*: José Coletes Caubet *Tema*: Aventuras fantásticas *Datos*: Dos cargas

11.- EL ANILLO: 400.-*Autor*: Juan Antonio Paz Salgado *Tema*: Aventuras fantásticas *Datos*: Dos cargas. Sin gráficos

12.- MEMORIAS DE UN HOBBIT: 400.-*Autor*: Javier San José *Tema*: Aventuras fantásticas *Datos*: Tres cargas

13.- MIDNIGHT: 400.-*Autor*: Carlos Sisi Cavia *Tema*: Aventura de terror

14.- SHERIFF: 400.-*Autor*: Antonio de Haro León *Tema*: Aventuras en el "Oeste" *Datos*: Sólo en modo 128

15.- JOHNNY WAYNA: 400.-*Autor*: Pedro Amador López *Tema*: Aventuras en el "Oeste" *Datos*: Dos cargas

16.- ESPEJOS: 400.-*Autor*: Pedro José Rodriguez *Tema*: Aventuras medievales *Datos*: Sólo en modo 128

PC

1.- JABATO (EGA): 750.-*Versión 5"¼*: 2 discos. *Versión 3"½*: 1 disco. *Datos*: El conocido Jabato, ahora en versión con gráficos EGA.

2.- LA LIBERACION DE SILVANIA: 800.-*Datos*: Excelente aventura que agradará a todo auténtivo aventurero. Carece de graficos, necesita 640 K de memoria y es ENORME.

3.- HISTORIAS DE MEDIALAND: 500.-

4.- KEOPS, EL MISTERIO: 500.-

5.- WIZ LAIR: 500.-

6.- ROCHN, LA ERA DE LAS ESPADAS: 500.-

7.- JOHNNY WAYNA: 500.-

8.- EL ANILLO: 500.-

Las aventuras en formato del emulador de *Spectrum* (a partir de la número 3) podéis pedirlas en formato de 3 1/2 ó 5 1/4.

ATARI ST

1.- DON QUIJOTE: 1.000 pesetas.-

2.- LOS PAJAROS DE BANGKOK: 1.000 pesetas.-

Ambas son versiones no editadas hasta ahora y realizadas por **Aventuras AD** en 1989. Exclusivas del **CAAD**. Cada una son dos discos.

AMIGA

1.- EL PACTO: 800 pesetas.-

Aventura con tintes de rol. Excelentes los gráficos, el sonido y la presentación. Dos discos.



Aquí tenemos al primer flamante ganador del concurso **Petra**. Su guión ha resultado seleccionado entre todos los que habéis mandado, y *Paco Zarco* lo ha ilustrado para vosotros. El afortunado es *Luis Sánchez Palacios*, y a continuación os dejo con su visión de...

Os recuerdo que los guiones que mandéis no se eliminan, sino que se acumulan, es decir, los que no han ganado esta vez, volverán a ser revisados con los que lleguen nuevos, así que las oportunidades de ver publicado un guión de calidad son muy elevadas. También podéis incluir el título de la tira, si lo deseáis.

Me han llegado dudas por parte de *Iñigo Izal* acerca del modo en que enviar el guión. Podéis mandar sólo el texto o bien acompañarlo de un boceto de la tira, para mayor claridad. En el **CAAD 19** apareció un ejemplo de cómo debéis mandar los guiones.

Z
¡UNA FRUTA! ... Y NO ALCANZO A COGERLA
¡POP!
?
KRUKS
RAS RAS RAS
PUES NO SE ME OCURRE NADA... ¡IGUAL NO TIENE IMPORTANCIA
... ME ENCANTAN LOS JUGADORES NOVATOS

TECNICAS AVANZADAS DE PROGRAMACION DE AVENTURAS

Por... Javier San José

En esta nueva entrega veremos los procesos que nos permitirán cambiar de un personaje a otro:

- Proceso 15:

```
*    *    DOALL     1
          WHATO
          PUTO      254
```

- Proceso 16:

```
*    *    DOALL     2
          WHATO
          PUTO      253
```

Estos dos procesos sirven para que cuando cambiemos al Guerrero, los objetos que llevaba figuren como cogidos o puestos. Así, pasamos los de la localidad auxiliar 1 a llevados y los de la localidad auxiliar 2 a puestos. Habrá que hacer otros dos procesos para cuando pasemos del Guerrero a otro personaje:

- Proceso 17:

```
*    *    DOALL     254
          WHATO
          PUTO      1
```

- Proceso 18:

```
*    *    DOALL     253
          WHATO
          PUTO      2
```

De esta forma cuando cambiemos del Guerrero a otro personaje, los objetos del primero se guardarán en las localidades auxiliares, mientras que los del segundo pasarán de sus localidades auxiliares a ser llevados o puestos. Los procesos 19 al 30 contendrán las correspondientes entradas para el resto de los personajes. Así:

- Proceso 19:

```
*    *    DOALL     3
          WHATO
          PUTO      254
```

- Proceso 20:

```
*    *    DOALL     4
          WHATO
          PUTO      253
```

- Proceso 21:

```
*    *    DOALL     254
          WHATO
          PUTO      3
```

```
- Proceso 22:
          *    *    DOALL       253
                    WHATO
                    PUTO        4
```

Esto serían para el Mago. Igualmente haríamos otros tantos procesos para el Enano y la Sacerdotisa. Los procesos que nos permitirán cambiar de personaje son los siguientes:

```
- Proceso 31:
        _    GUERRERO      EQ         24   1
                           LET        23   1
                           COPYFF     67   38
                           PROCESS    15
                           PROCESS    16
                           PROCESS    35
                           DESC
        _    MAGO          EQ         24   2
                           LET        23   2
                           COPYFF     69   38
                           PROCESS    19
                           PROCESS    20
                           PROCESS    35
                           DESC
        ...
- Proceso 32:
        _    GUERRERO      EQ         67   255
                           MESSAGE   'Ese personaje está
                                      muerto.'
                           DONE
        _    MAGO          EQ         69   255
                           MESSAGE   'Ese personaje está
                                      muerto.'
                           DONE
        ...
        _    _             EQ         23   1
                           COPYFF     38   67
                           PROCESS    17
                           PROCESS    18
        _    _             EQ         23   2
                           COPYFF     38   69
                           PROCESS    21
                           PROCESS    22
        ...
```

La bandera 24 es usada como bandera de trabajo, y contendrá el número del personaje al que queremos cambiar. En el Proceso 31 comprobamos a qué personaje se quiere cambiar (*EQ 24 1* si queremos cambiar al Guerrero). Una vez que sepamos a cuál de los personajes queremos cambiar, colocamos su número en la bandera 23 (*LET 23 1* si cambiamos al Guerrero), nos colocamos en la localidad de ese personaje (*COPYFF 67*

38 en el caso del Guerrero, lo cual pone la localidad del Guerrero como localidad actual) y por último ponemos sus objetos como llevados o puestos (*PROCESS 15, PROCESS 16* para el Guerrero).

El Proceso 35 es un proceso implicado en el manejo de localidades oscuras (se explicará más adelante) y sólo se usará en caso de que haya alguna de estas. El Proceso 32 es el que deberá ser llamado desde la Tabla de Respuestas. En él miramos si el personaje al que queremos cambiar está muerto (*EQ 67 255* para el Guerrero) y si es así imprimimos un mensaje y salimos del proceso.

Un personaje muerto tiene como número de localidad la 255. Luego comprobamos el personaje actual guardando su localidad y sus objetos en las localidades auxiliares, y finalmente llamamos al Proceso 31 para seleccionar al nuevo personaje con lo que completamos el proceso. En la Tabla de Respuestas aparecerá una entrada de la forma:

```
CAMBIAR _
        GT          34   25
        LT          34   30
        COPYFF      34   24
        MINUS       24   25
        NOTSAME     23   24
        PROCESS     32
DONE
```

Esta entrada lo primero que hace es comprobar si el nombre del personaje al que queremos cambiar es el nombre de uno de los personajes, es decir, si está entre el 26 y el 29 (inclusives), que son los números de los nombres de los personajes en el vocabulario:

```
26 ->     Guerrero
27 ->     Mago
28 ->     Enano
29 ->     Sacerdotisa
```

Se recomienda que se definan como nombres propios y con números consecutivos siendo el Guerrero el primero, el Mago el segundo, y así sucesivamente. Una vez seguros de que es el nombre de uno de los personajes lo copiamos en la bandera 24 y le restamos 25 para que nos quede un número entre el 1 y el 4. Miramos después que el personaje al que queremos cambiar no sea el que manejamos (*NOTSAME 23 24*) y si no lo es lo cambiamos (*PROCESS 32*) completando así el proceso.

Y hasta aquí llega esta entrega. En la próxima veremos más cosas sobre control de múltiples personajes.



PREGUNTAS Y RESPUESTAS SOBRE EL PAW

Por... Javier San José

JUAN ANTONIO PEREIRA VARELA

*1.- En el juego **ABRACADABRA** aparece una opción cuya función es la de repetir la última acción realizada al pulsar la tecla V. ¿Cómo podría conseguir este efecto?.*

En primer lugar para poder repetir la última frase tecleada habrá que guardarla en algún sitio. Debemos guardar el contenido del las banderas 33, 34, 35, 36, 43, 44, 45 que corresponden al verbo, nombre 1 y 2, adjetivo 1 y 2, adverbio y preposición. Para ello usaremos las banderas 16 a 22. Al inicio de la tabla de respuestas deberemos añadir las siguientes entradas:

Una entrada para guardar la última sentencia lógica. XX representa el número dentro del Vocabulario del verbo V que será el que provoque que se repita la última sentencia introducida:

```
*      *      NOTEQ       33
              XX COPYFF   33     16
              COPYFF      34     17
              COPYFF      35     18
              COPYFF      36     19
              COPYFF      43     20
              COPYFF      44     21
              COPYFF      45     22
```

Y otra entrada para recuperar la última sentencia guardada:

```
V      _      COPYFF      16     33
              COPYFF      17     34
              COPYFF      18     35
              COPYFF      19     36
              COPYFF      20     43
              COPYFF      21     44
              COPYFF      22     45
```

Con esta sencilla técnica conseguimos los efectos deseados.

*2.- El control del cursor que permite el **PAW** es, a mi entender, bastante flojo, ya que si tecleas una respuesta larga y antes de darle a INTRO te das cuenta de que has cometido un error, tienes que borrar la frase hasta donde esté el fallo. ¿Podrías proporcionarme alguna rutina de control del cursor?.*

Siento decirte que no, y la razón es bien sencilla: habría que modificar en gran medida el propio **PAW** y ello sin listados de código fuente comentados es una labor bastante difícil. Por tanto deberás conformarte con el cursor que proporciona el **PAW**.

LUIS VICENTE ARELLANO

1.- Sé que hay una bandera que controla el input, pero ¿hay alguna que controle el ANYKEY?

El único control que disponemos del condacto ANYKEY es a través de la bandera 49 (que es la misma que controla el input). Además es un control bastante limitado ya que sólo podemos decir si queremos que el tiempo muerto (TIMEOUT) pueda ocurrir en medio de un ANYKEY o no. Esto se consigue mediante el bit 2 de esta bandera: seteado permite que el tiempo muerto ocurra en medio de un ANYKEY.

LUIS GUILLERMO DEL CORRAL MAZORRA

1.- ¿Cómo puedo conseguir que cuando pido un inventario, examino un contenedor o entro en una localidad el inventario en vez de aparecerme en columna me aparezca en fila?

Mediante la sentencia LET 53 64 conseguirás que los listados de objetos aparezcan en fila.

*2.- Quiero saber como hacer que en la aventura se escriba en minúsculas cuando escribes al querer hacer algo y como pasar a minúsculas los sets de caracteres del **PAW**, a parte de como hacer que cuando cambio de set la O no cambie a %.*

Respecto a escribir en minúsculas en mitad de la aventura es imposible (a menos que modifiques el **PAW** entero) ya que el **PAW** sólo admite mayúsculas. Lo de pasar a minúsculas los sets de caracteres del **PAW** no entiendo porque lo preguntas ya que TODOS LOS SETS DEL PAW TIENEN TANTO LAS MAYUSCULAS COMO LAS MINUSCULAS DEFINIDAS.

Para que al cambiar de set la O (supongo que te refieres a la O acentuada, es decir 'ó') no se transforme en el '%' debes evitar usar el set de caracteres 0 si usas vocales acentuadas ya que este no se puede redefinir y la posición de la O acentuada la ocupa el '%'. Si te ocurre con cualquier otro set deberás modificar en ese set, mediante el editor de caracteres, el carácter '%' y colocar en su lugar una O acentuada.

ROBERTO BERNARDO

*1.- Uno de los problemas es que al grabar en cinta una aventura hecha con el **PAW**, la grabación se hace en 3 partes: la primera el intérprete, la segunda la "Base-A" y la tercera la "Base-B". De esta manera, cualquier persona que adquiera la aventura puede cargar los dos últimos bloques en el **PAW**-Intérprete, o investigar su interior. Para solucionar el problema he conseguido unir las 3 cargas en una sola gracias a un monitor de código máquina pero ahora no sé en qué dirección hacer el RANDOMIZE para ejecutar la aventura.*

Para juntar los 3 bloques en uno sólo deberás hacer lo siguiente:

`- CLEAR 28671 -` Cargar el primer bloque (intérprete) y realizar los siguientes pokes:

`POKE 34902,0: POKE 34903,0: POKE 34904, 0 - LOAD "" CODE: LOAD "" CODE` para cargar bases de datos A y B. - Grabarlo todo junto con: `SAVE "nombre" CODE 28672,36863`

Para cargarlo usa este pequeño programa en BASIC:

```
10 CLEAR 28671 20 LOAD "" CODE 30 RANDOMIZE USR 34793
```

*2.- Otro problema es que no se en que dirección van los overlays del **PAW**, y tengo varios programas en CM que pueden servir de overlays. Me gustaría que me proporcionara también esta dirección.*

Cierto es que los overlays del **PAW** son pequeños programas en CM que se cargan a medida que se necesitan. También es cierto que los programadores del **PAW** han empleado un formato especial a la hora de escribir estos programas y dudo mucho que los programas en CM que tienes se ajusten a este formato. De todas formas es raro que necesites usar esos programas como overlays a menos que de alguna forma modifiquen la base de datos en sí.

NOTICIAS ROLERAS

Por... Melitón Rodríguez

El mercado español de juegos de Rol no deja de sorprenderme. Aún recuerdo los tiempos en que tan sólo la caja roja de **D&D** estaba traducida, y los momentos en que Joc empezó a sacar **RQ. LLC**... o cuando los dados eran de importación y costaban casi 200 pesetas cada uno

Ahora todos los meses salen cosas nuevas a la calle. Por eso lamento no poderos tener más fielmente informados. Se me ha ocurrido la idea siguiente: Podríais enviarme cartas con las novedades que vosotros veáis y yo las sacaré reseñando vuestro nombre y demás. Así estaremos todos más informados.

Vayamos con lo que sé:

- Salió a la calle un nuevo juego de rol hecho en España Su nombre es "***Oráculo***" (creo, aunque como ayer estuve de juerga hasta las tantas de la madrugada...) y está ambientada en la Grecia de leyenda. La presentación no está mal, todo a blanco y negro en el interior, y las ilustraciones se aproximan a lo helénico. No es tampoco demasiado caro, y el sistema parece interesante. Es del tipo "*simple*", de los que hacen más énfasis en las historias que en las escenas.
- Salió también un complemento para ***CAR WARS***: "*El circuito de duelos L'OUTRANCE*".
- Pero lo más interesante son las novedades sobre **AD&D**. La compañía Zinco sigue "lanzada" con las traducciones de ***Advanced***

Dungeons and Dragons. Ya os he comentado en anteriores ocasiones que sacó el libro del jugador, el del Master, los compendios de monstruos, la pantalla del Master, fichas, módulos en solitario... pues bien, ya están sacando la traducción de los complementos para *DRAGONLANCE*!! Hay muchos aficionados al mundo de *DRAGONLANCE* en España, todos ésos va a poder jugar ya mismo en ése mundo si lo desean.

Incluso están sacando los "*Handbook of...*". **AD&D** aparte de las reglas normales, básicas, del libro del jugador y del Master. Tiene un montón de libritos en rústica que dan información "*adicional*". Hay libros que aplican las costumbres de los ladrones, clérigos, bardos... hay uno que explica la sociedad feudal y da reglas para fabricar castillos, otro de leyendas...

Pues bien, ya he visto en la calle el "*Manual de ARMAS y EQUIPO*" en español, que por supuesto amplía el montón de cosas que se pueden comprar en **AD&D**. No contentos con éso, Zinco ha sacado a los quioscos una revistilla. Es a todo color y trata de temas de Rol (se llama "*Juegos de Rol*"). Tiene poca propaganda, así que es cara y casi todo el contenido es **AD&D**, claro. La buena noticia es precisamente éso, ya que *LIDER* que es toda ella **JOC** (lo cual quiere decir que trae **RQ, RQ, MERP, MERP, MERP, MERP** y algo de **LLC**. No entenderé nunca porqué gusta tanto el **MERP** en éste país) y obviamente no saca casi nunca cosas de **AD&D**, y ahora que es de la competencia menos.

Pues aún hay más. Os dije hace unos meses que **TSR** estaba relanzando las reglas básicas de **D&D** sacando al mercado unas cajas con mapas, figurillas, dados... todo a colores y con un estilo detallista a lo *HEROQUEST*. Pues bien. YA ESTA EN LA CALLE la primera de esas cajas traducida al español.

Estoy muy sorprendido por la velocidad con la que han trabajado en Zinco, que ni remotamente se parece a la de otras compañías, y no quiero señalar a ninguna, pero ¿para cuando saldrá *VAMPIRO*? Como sigan así, el verano tendremos ya aquí, traducida, *DARKSUN*, que parece la campaña de **TSR** más prometedora de los últimos tiempos.

En fin, que el panorama rolero español parece estar en un excelente momento. ¡Ni la crisis mundial ha podido con nosotros!

FEEDBACK 21

Esta sección está dedicada a recoger vuestro parecer sobre el **CAAD** Podéis votar en las preguntas formuladas más abajo, permitiendo así conocer la opinión de los socios sobre la publicación, y de paso facilitar a los socios un concurso en el que pueden ganar una suscripción gratis.

El proceso es muy simple. En una tarjeta postal respondéis las preguntas, indicáis vuestros datos y la mandáis al **CAAD**. Posteriormente, se escoge totalmente al azar una de las tarjetas, se publica, y su remitente obtiene el premio. Fácil, ¿no? Pues animáos a escribir, que no se pierde nada y sí se puede ganar mucho.

El ganador esta vez ha sido *Francisco Javier Moreno*, que ha obtenido sin comerlo y sin beberlo la novena suscripción al **CAAD** totalmente gratis. Tras hacer público éste evento, vamos a repasar el resto del **CAAD 19**

RESULTADOS DEL CAAD 19

1.- La puntuación media extraída de vuestros votos ha sido de **8,83** puntos, la segunda más alta hasta ahora. La mayor puntuación emitida ha sido de... ¡**11**! Por desgracia, como la escala tan sólo llega a 10, he reducido el valor al tope máximo, o sea, a 10. La menor valoración de un socio ha sido de **6,331176**... (¡que exactitud! ¿qué baremo usas?) La puntuación mas escogida por los socios ha sido el **9**.

Feedback 19

Francisco Javier Moreno
c/ Rovellat nº5 áto 4
Esplugues Llob. 08950, BARNA

1- 11
2- Mejor: Más páginas, más texto, más dibujos, más mapas, más...
3- Comentario Original II.
¡Soy un enamorado de las cavernas!
5- Tal vez un poco de erotismo en plan portada del 'Barbarian'... Vale ya callo.

EXPO'92
EXPOSICION UNIVERSAL · SEVILLA 1992
ESPAÑA CORREOS 27

Club Aventuras AD
Apto Correos 319
46080 VALENCIA

N.º 621 BARCELONA
Vista aèria Plaça Espanya i Gran Via de les Corts Catalanes
Vista aérea Plaza España y Gran Vía "de les Corts Catalanes"
Vue aérienne Place Espagne et "Gran Via de les Corts Catalanes"
Spain square and "Gran Via de les Corts Catalanes" aerial view

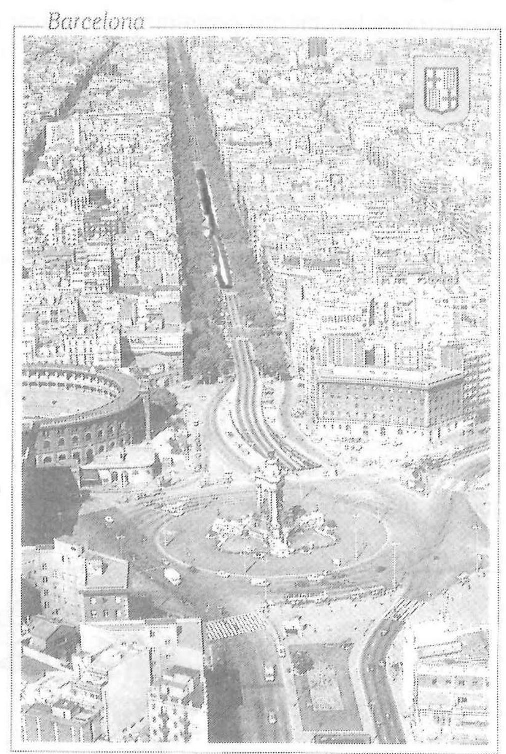
CEDOSA COMERCIAL ESCUT D'OR, S.A. - Barcelona
Carrer Piquer 2 4 Tel 241 12 00

FISA ESCUDO DE ORO S.A. Barcelona Printed in Spain
Dep Legal B 20167 XXXIII

2.- Un **73 %** de los socios que han mandado sus tarjetas juzgaron que el **CAAD 19** era mejor que su predecesor, mientras que el resto, sin excepción, lo consideraron igual. No hubo ningún voto que lo considerase peor.

3.- Las secciones que más han sido de vuestro agrado han sido el comentario de programas, como gran destacado, seguido de los libro-juegos y Opinión (muy igualados). Les siguen con poca diferencia entre ellos las Noticias, la entrevista a *Paco Zarco*, el informe de la AO2 y la sección del emulador Spctrum. A continuación, y por orden, las soluciones, Preguntas y Respuestas, las Pendientes, Técnicas de Programación, el informe sobre *Peñazo Soft* y los mapas. Por supuesto, no han sido pocos los votos que escogieron "*todo*" o "*casi todo*".

4.- Desde luego, han sido realmente pocos los socios que han votado en éste apartado, dejándolo en blanco o respondiendo un lacónico "*nada*". Entre las secciones escogidas están los pasatiempos (por no haber), el cómic por seguir poco nítido (?) y ser demasiada la periodicidad para seguir la historia. Opinión por su eterna discusión sobre los gráficos, mapas (manda los tuyos), Preguntas y Respuestas Pendientes por no verles utilidad, Sildavia y Spctrum, por tardones y Próximo **CAAD**, por no ser todo lo exacto que debiera. Entre lo que no son secciones, sino sugerencias, que no haya nada para el C-64, el retraso, y... el incluir preguntas tontas como la 4ª para decidir lo menos bueno.



5.- Ha habido gran diversidad de respuestas entre los que sugirieron algo, pero hay una actitud generalizada en varios tipos de votos, que se pueden unir en que el **CAAD** debe seguir exactamente como ahora. En total estos votos alcanzan el 43 %. El resto de socios escogió ciertos campos, los cuales van a ser citados en orden de canti-

dad de votos: Estrategia, Interacción y Multimedia, películas y libros, otros tipos de juegos sin concretar y el que me encanta, *"algo de exotismo en plan portada Barbarian"*. Bueno, no te quejarás de nuestras antiguas portadas... eran de lo más potente.

CUESTIONES DEL FEEDBACK 21

1.- ¿Cómo calificarías éste número? (0 horrible, 10 perfecto)

2.- ¿Es mejor o peor que el número anterior?

3.- ¿Qué te ha gustado más?

4.- ¿Y menos?

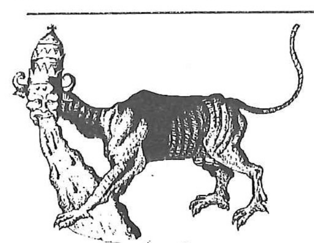
5.- ¿Estás dispuesto a un aumento de las cuotas a cambio de un formato folio y portada en color?

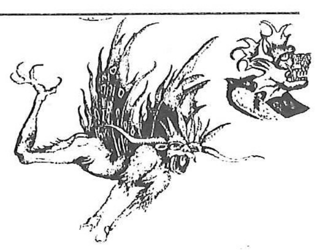
6.- ¿Qué sección lees en primer lugar?

He recibido varias sugerencias para incluir ciertas preguntas en el cuestionario, cosa que ya he empezado a hacer. Si crees que tienes alguna interesante, no dudes en mandarla, se incluirá en el siguiente **Feedback**.

Por cierto, *José Angel Alonso* nos manda su postal desde el mismo *Yucatán*, y más concretamente desde *Chichén Itzá*, ya que según nos dice, su atasco en el juego es tan grande que ha tenido que ir ahí a intentar solucionarlo (dichoso él). Y con *José Angel* ya son dos los socios que se han paseado por las milenarias rocas... el próximo que avise.

Ricardo Gallego prefiere mantener el nombre de la sección, porque si **Feedback** suena a comida para chuchos (que no lo suena), **PERRESTROIKA** suena a raza de perros. De todos modos, *Julio Sangrador* apoya éste último nombre, en lo que es contradecido por *Luis Martínez*, aunque *Andrés Alegre* se inclina por **SISMOGRAMA**, que es más sencillo de pronunciar... en fin... esperamos más sugerencias sabrosas.





COMENTARIO DE AVENTURAS
EL PACTO

Me desperté sobresaltado, me había quedado dormido mientras leía un poco en la cama. Aún no podía creer aquello que habia escuchado. *CHARLES, ¡HE MUERTO!*. Sólo fueron unas pocas palabras que sonaron claras y aterrorizantes como un trueno. Fue una voz grave y distante pero de inconfundible origen. Era la voz del Barón Bradewick. Asustado miré el reloj. Faltaban varios minutos para las 9. Me levanté rápidamente, todavía me quedaban 3 horas de vida...

Impresionante, ¿no? Esto me pasa pasa por rodearme de malas compañías. No estaria en éste lío si no hubiera sido tal mi afición por las ciencias ocultas, si no me hubiera dejado llevar por la fuerte personalidad y por los vastos conocimientos sobre ocultismo del maldito Barón, si no hubiese creído simplemente dar satisfacción a los deseos de un moribundo cuando firmé aquel maldito pacto, aquella entrega voluntaria de mi cuerpo. Dentro de tres horas vendrá a por mi, pero estoy dispuesto a impedírselo.

Este es el argumento de "**El Pacto**", muy bien para empezar. Esta aventura me ha conquistado desde el principio por su ambiente *Lovecraftiano*, y por la impresión que me causó leer esto en un pergamino iluminado por dos cirios correctamente dibujados en la pantalla de mi **Amiga**. La presentación es bastante buena, incluso el logotipo de "*Role-team design*" sorprende por lo bien dibujado que está.

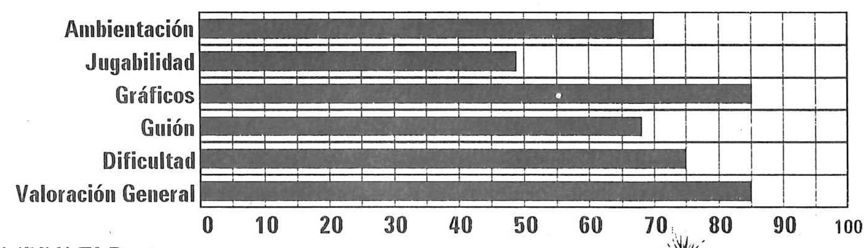
Los gráficos de la aventura, mientras jugamos, están muy bien hechos, aunque quizá son un poco pequeños. Además observaremos que cuando nos topamos con algún personaje, como los zombies, su gráfico aparecerá sobre el de la localidad, incluso es muy curioso observar el gráfico de un espiritu que se entremezcla con el fondo. En cuanto a los gráficos, no podemos más que felicitar a los grafistas *Antonio Caracuel* y *Carlos Solans*.

El guión, como ya he dicho, gusta el ambiente terrorífico que recrea desde el principio, aunque se echan de menos unas descripciones más largas que contribuirían a mantenerlo. La finalidad del juego es interesante y

original, recuperar el pacto que firmamos para que el Barón no pueda hacerse con nuestro cuerpo.

El juego no puede catalogarse como aventura propiamente dicha, ya que tiene bastantes elementos de Rol, y deja algunas cosas al azar, aunque el control se hace mediante línea de comandos en la que teclearemos frases. El vocabulario es bastante limitado, y se nota enormemente la falta de sinónimos, aunque la aventura es jugable. Es de agradecer que la palabra ayuda nos proporcione una lista de los verbos disponibles. También un tirón de orejas por la falta de abreviaturas.

Algo que se deja notar durante todo el programa, es que los creadores, no son auténticos aventureros, si no más bien roleros, por lo que no podemos comparar este programa con aquellas magníficas aventuras de nuestros queridos **Spectrums**, aunque el programa merece la pena, merece ser jugado y merece ser acabado, y es un perfecto comienzo para "*Role-team*", a los que propongo molestar y machacar desde ahora mismo con sugerencias, dudas, críticas, etc..., para que no se rindan y para que sigan trabajando nuestros custom chips. Haceros un favor, compradla y jugadla, no os arrepentiréis.



NOMBRE: **El Pacto.**
VERSIONES: **CBM Amiga.**
COMPAÑIA: **Role-Team Design.**
AUTOR: **Equipo de programación.**
PRECIO: **800.-**
COMENTADOR: **Dark Master.**
DISTRIBUIDOR: **CAAD**

SPCTRUM

En este numero hay dos noticias, pero primero voy a contestar algunas dudas:

Diego Piña Castillo. A tu pregunta de si es posible pasar las aventuras del emulador a cinta, te diré que estas se pasan de cinta al emulador así que es absurdo volverlas a pasar a cinta. Y a tu segunda pregunta, no son en absoluto compatibles con el **CPC**.

Jesús Carralero. De momento sólo paso al emulador aventuras no arcades, aunque quizá más adelante se amplie la sección y también se dedique a ARCADES (si os interesa la idea mandar cartas diciéndolo y/o sugiriendo ideas). Y en lo referente a no tener la primera parte del **Carvalho** y si la segunda, es que las dos son iguales, sólo que la segunda es más extensa (más texto).

También quiero dejar claro que cuando mandéis discos para pedir aventuras calculéis los discos necesarios, que es muy sencillo. Tenéis que realizar la siguiente operación: Número de aventuras que deseéis multiplicado por 5, el resultado lo dividís entre 72 (para discos de 3 ½ doble densidad), 144 (para discos de 3 ½ alta densidad), 36 (para discos de 5 ¼ doble densidad) ó 120 (para discos de 5 ¼ alta densidad) con lo que tendréis el número de discos necesario.

Un consejo que quiero daros en que mandéis los discos en sobres acolchados para protegerlos, ya que correos no da un buen trato a los paquetes (es sólo un consejo).

En el caso que queráis mandar aventuras que no estén en la lista (a ver si os animáis) me las enviáis en discos de 3 ½, 5¼ de alta o doble densidad (ya pasadas al emulador) o en cinta (para pasarlas yo al emulador), pero no en discos de 3 pulgadas ya que yo no poseo un +3. (*NOTA: se os devolverán los discos y/o las cintas en perfecto estado y en el menor tiempo posible*).

Una vez resueltas las dudas desvelemos las noticias. La primera es que ya esta disponible la versión 0.99D del emulador de *SPCTRUM* y la segunda es que a partir de ahora se abre una sub-sección dedicada a las aventuras caseras, es decir todas aquellas aventuras que hayamos hecho y que tengamos por ahí tiradas, ahora es la oportunidad de que la vean todos los socios (espero que os animéis a mandar muchas aventuras).

Recordad una vez más que si queréis el emulador y/o aventuras debéis mandar disco de 3 ½, 5¼ (de alta o doble densidad) junto con 4 sellos de 27 ptas. (para gastos de envío) y si queréis el editor de columnas para el **PAWS** (para más información leer **CAAD** anterior) debéis mandar una cinta y 4 sellos de 27 ptas. (para gastos de envío).

Remitir a:

I.M.D. Computing
P/ Andatza nº 1 - 2º D
20160 - Lasarte (GIPUZKOA)

Se despide desde IMDLAND:

IMD

ANUNCIOS

* Atencion, amigos del **Amiga**. Acaba de salir una nueva revista en formato disco, que habla de todo lo de nuestro mundillo. Si queréis una copia, o mejor aún, colaborar en ella, escribid a:

DARDO
Apartado 1
Lloret de Mar
17310 GIRONA

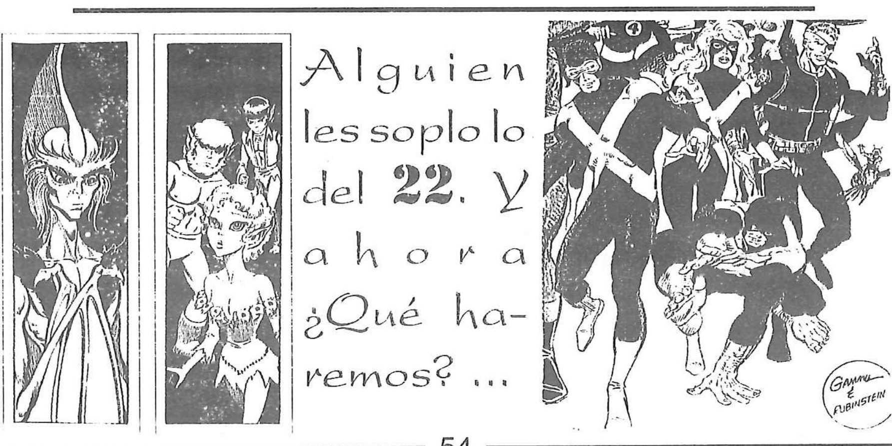
* Aventurero con **MSX** busca camaradas para contactar y que estén dispuestos a vender aventuras antiguas. Interesados escribir a:

Fernando Arroyo Andreu
Federico Ripoll, 2
Bolnuevo-Mazarrón
30877 MURCIA

* Compro, Cambio y Vendo aventuras para **PC** (conversacionales especialmente, pero no hago ascos de las gráficas). Las que más me interesan son las antiguas inglesas del viejo estilo **Spectrum**. También me interesan aventuras del **Spectrum** pasadas al convertidor, JDR's y juegos de simulación y estrategia. Todo esto a la razón:

Ramón Riera i Font
Avinguda de França, 206
Sarrià de Ter
17840 GIRONA
Tel. (972) 17 03 70

¡Ah sí! El modelo es un 386. ¡Espero vuestra respuesta!



Y EN EL PROXIMO CAAD...

- Solución completa a *Elvira*, y primera parte de *Indiana Jones y la Ultima Cruzada*.

- Unas cuantas colaboraciones que llevan un tiempo resistiéndose a ser publicadas, por fin van a ver la luz...., como po ejemplo:

  *.- La comparativa de programas del Oeste

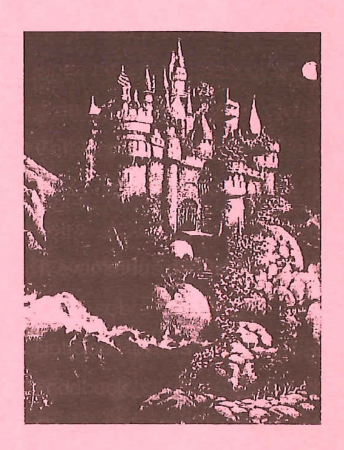
  *.- El comentario a *ESPEJOS*

  *.- El informe sobre el **JPC** *Supers* por Correo

- *Kutu* vuelve a la carga con sus comentarios de juegos de rol (¡y sus despedidas!).

- Nuestro jefe de redacción os demostrará su virtuosismo con el *Heroquest*.

- ¡Mapas, soluciones, preguntas, respuestas, pipas, caramelos! ¡¡Todo en el próximo **CAAD**!! Er... quitad los caramelos...





NOTA: La Direccion General de Editoriales Fanzinicas advierte que el creer a pies juntillas lo publicado en esta seccion **AFECTA GRAVEMENTE LA SALUD MENTAL.**

HASTA PRONTO.

OS LO JURO ...